

LO DESCONOCIDO

POR ANDRÉS RAMOS



La llamada de
CTHULHU



LO DESCONOCIDO

Horror en la Antártida



Lo desconocido

Autor: Andrés Ramos

Edición: Francisco Javier Valverde García y Daniel P. Espinosa

Ilustración: Alberto Martínez «Kisama»

Maquetación: Clara Miralles y Claudia Andrade

Diseño de ayudas de juego: Paula González Delgado «Orca»

Corrección: Daniel P. Espinosa y Marta de la Serna

Chaosium *Call of Cthulhu* Line Editor: Mike Manson

Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk

Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. All rights reserved

La llamada de Cthulhu © 2022 Edge Studio (UBIK). All rights reserved

Lo desconocido © Shadowlands Ediciones. Juegos de mesa y rol, S.L.

Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK)

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-125283-3-6 Depósito legal: B 10814-2022

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved. This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.

La llamada de
CTHULHU

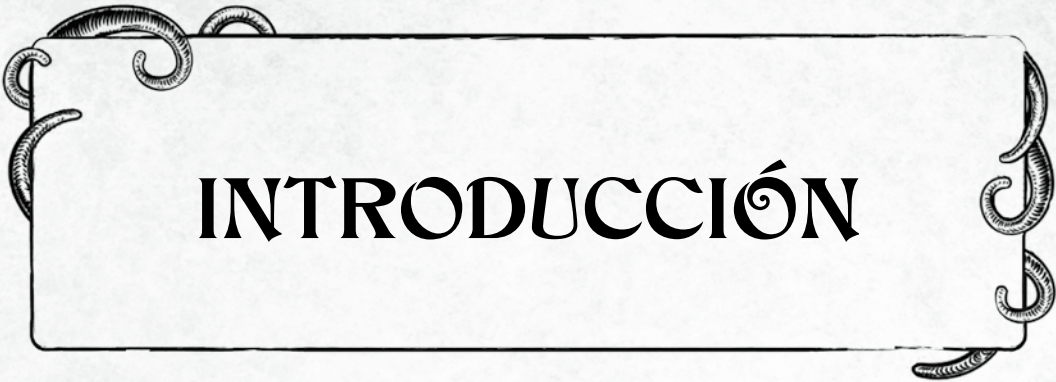


Primera edición, junio de 2022



ÍNDICE

Introducción	5	En el comedor	26
		Tras la primera batalla	30
		En la perrera	30
LO DESCONOCIDO			
Horror en la Antártida	6	En el laboratorio científico	36
		La caja misteriosa	39
Prólogo	7	En la cocina y de vuelta a la perrera	42
Entrevista con el Pentágono	8	Regreso a la extraña edificación	43
De viaje a la Antártida	9	Un pergamino escondido	44
Llegada a la base Mcguffin	12	Enfrentamiento final	44
Visitando la extraña edificación	17	Últimos descubrimientos y epílogo	45
Una extraña sala	20		
Un descubrimiento de malas consecuencias	22	Ayudas de juego	49
Primer contacto	22	Personajes no jugadores	
Estudiando la tablilla	24	y criaturas	55
Incidente en las salas de transmisiones	25	Investigadores	61



INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura para el juego *La llamada de Cthulhu 7ª edición*. Es además un claro homenaje a una serie de películas y novelas del género de la ciencia ficción que comparten un estilo particular.

Está diseñada para que la jueguen 4 investigadores, aunque podrían ser menos o bien aumentar hasta un máximo de 6. Desde mi punto de vista, considero que partidas de estas características son idóneas para que sean jugadas como mucho por 4 personas, ya que hay numerosos PNJ (personajes no jugadores) que son importantes para el desarrollo de la historia. En el caso de *Lo desconocido*, dado que se proporcionan 4 personajes pregenerados, si hay más jugadores se puede utilizar uno de esos PNJ como personaje principal también.

Según dije antes, esta aventura es un claro homenaje a películas de monstruos o seres de otros planetas producidas en los años 50 y 60, como *El enigma de otro mundo*, de 1951, *El terror del más allá (It! The terror from beyond space)*, de 1958, o *Planeta sangriento*, de 1966. Estas películas influyeron a finales de los años 70 y hasta mediados de los 80 en títulos tan conocidos y sugerentes como *Alien*, *el octavo*

pasajero, de 1979, *La cosa*, de 1982, o *Lifeforce*, *fuerza vital*, de 1985.

Por otro lado, los diferentes escritores de terror o ciencia ficción que inspiraron la realización de estas películas también tienen su parte de culpa en este modesto homenaje que estáis a punto de jugar. Entre todos ellos destaca, claro está, la figura de H. P. Lovecraft, con su horror cósmico y sus Mitos de Cthulhu. Es por ello que decidí que esta aventura estuviese creada para el juego dedicado a él y a su obra.

Por otra parte, quise además añadir algo de suspense o espionaje al estilo de otro gran escritor como fue Alistair MacLean, que tiene novelas como *Estación polar cebra*, de 1963, o *La isla del oso*, de 1971, ambas llevadas al cine.

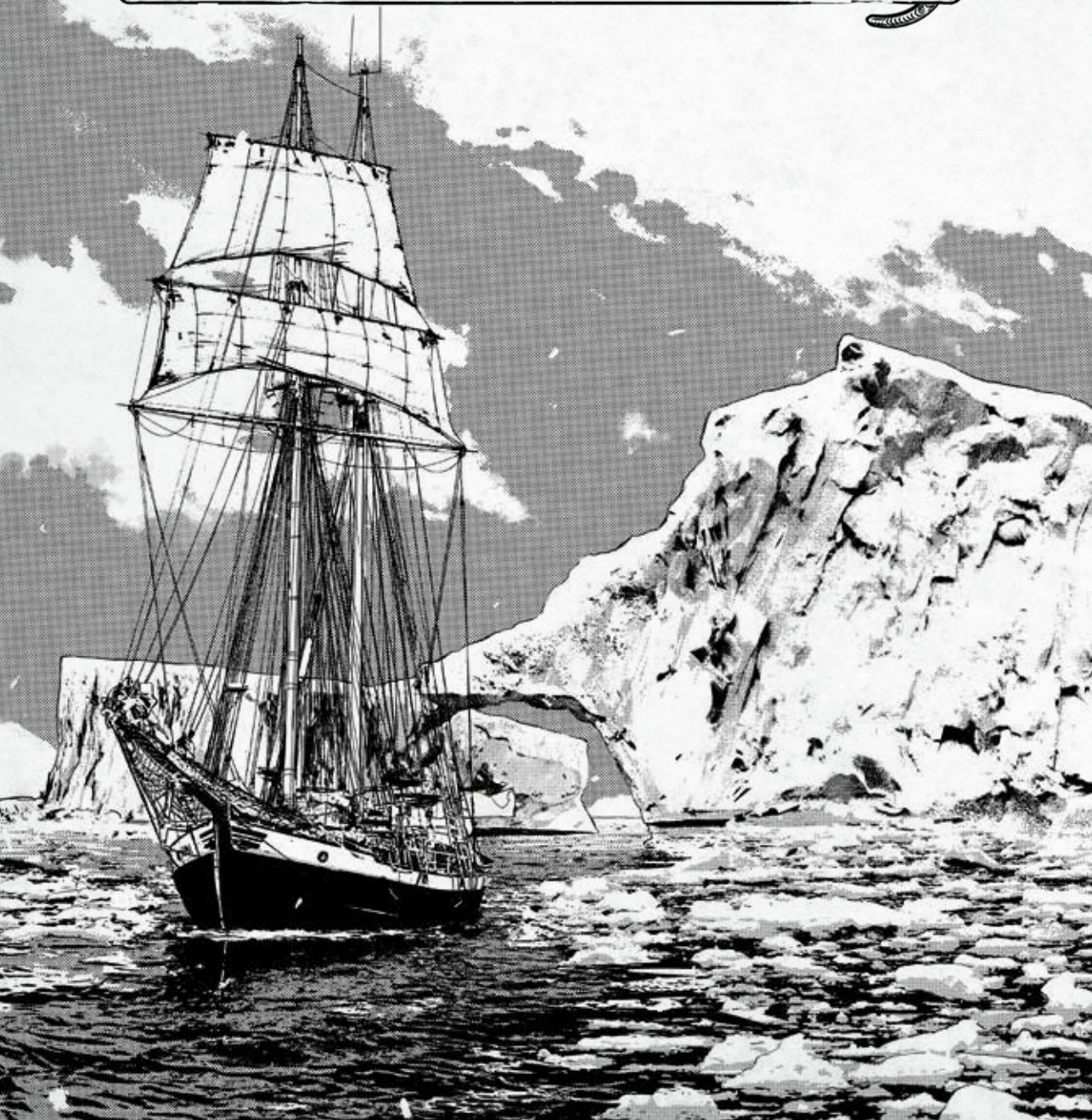
Para finalizar, quiero dedicar esta aventura, a la vez de agradecerle que me animara a dedicarme a esto de los juegos de rol, a un gran amigo de toda la vida (o casi toda, ya que nos conocemos desde los 18 años y ahora ya tenemos... ¡buef!... otros y otros tantos), uno de los pesos pesados del mundillo: Joaquín Ruiz Castro.

Gracias por estar siempre ahí.

Y, como es habitual, a los demás: GRACIAS POR TODO Y A TODOS.

LO DESCONOCIDO

Horror en la Antártida



PRÓLOGO

LA ANTÁRTIDA, ENERO DE 1982.

Hace muy poco que ha empezado el verano en la zona, lo que quiere decir que hay luz durante casi las 24 horas. El sol únicamente está más bajo a medianoche, sobre la línea del horizonte, en lo que se conoce como «noches blancas», pero en pocas horas vuelve a subir y a alumbrar durante todo el día. Es así durante un total de seis meses, mientras que en los otros seis los días permanecen en penumbra.

Un equipo de investigación ruso de la base Rúskaya (Русская en cirílico, que significa «Rusa»), o Russian Station en inglés, ha encontrado mientras estaba haciendo excavaciones lo que en un principio parecía un pequeño montículo o colina, pero que

ha resultado ser una estructura bajo la nieve. Se trata una extraña edificación que se cree hecha por alguna civilización antiquísima o por seres de otro planeta, ya que no ha sido posible relacionar con nada actual ni su forma ni el material con que está construida.

El científico jefe de dicho descubrimiento, el profesor **Sergey Lébedev**, del Instituto de Física y Tecnología de Moscú, aun en contra de lo que le ha ordenado su país, ha pedido ayuda al Gobierno de Estados Unidos, puesto que ahí tiene un colega homólogo que ha pensado que puede ayudarle. Además, el hallazgo se ha encontrado en zona estadounidense, y eran necesarios algunos permisos de este país para seguir trabajando en el lugar. Lo cierto es que existen buenas relaciones entre la base soviética y la base americana más cercana, llamada base McGuffin (McGuffin Station), situadas ambas en la costa occidental de la Antártida, y en algunos casos se ha llegado a hacer un poco de vista gorda sobre estos permisos.





Sergey Lébedev

ENTREVISTA CON EL PENTÁGONO

Nada más enterarse, el Gobierno estadounidense ha mandado un grupo de Fuerzas Especiales del Ejército a la base de la Antártida. Recordemos que aún estamos en plena Guerra Fría entre la Unión Soviética y Estados Unidos. En la base, enseguida les han informado de que el científico ruso ha insistido en contar con la presencia de su colega americano. Así pues, el Gobierno ha mandado llamar para una reunión urgente a este experto, el profesor **Malcolm Roswell**, de la Universidad de Miskatonic, situada en la ciudad de Arkham, Massachusetts. El profesor ha accedido, pero ha puesto como condición traer con él a su mejor pupila y ayudante (que será uno de los investigadores, la antropóloga).

El Gobierno no ha puesto problemas a la condición expuesta por Roswell, y la reu-

nión va a tener lugar ahora en un despacho privado del Pentágono, sede del Departamento de Defensa y situado en Arlington, Virginia. Dicha reunión la convoca y preside James Baker, secretario de Política Exterior del presidente y, a su lado, hay tres militares que responden a los nombres y cargos de general George Dobbson, de las Fuerzas Aéreas, general Samuel Roberts, del Cuerpo de Infantería de Marina, y almirante Henry Harrison, de la Armada.

El despacho es bastante grande, con una mesa larga situada en el centro y sillas alrededor. Como se ha dicho, presidiéndola se encuentra el señor Baker y, sentados a su izquierda y de cara a la puerta de salida del despacho, los tres generales. El profesor Roswell y su ayudante se sientan en las sillas del lado derecho, enfrente de los militares. Estos tienen unos ventanales detrás con



Malcolm Roswell

sendas persianas que el secretario Baker se dispone a bajar para estar más cómodos y reservados. Al lado del profesor y su pupila hay dos sillas ocupadas por dos personas (que son los investigadores restantes) y otra más en la que no hay nadie sentado. Por último, en un rincón del despacho entre sombras, se puede apreciar la silueta de un hombre en un sillón que no se deja ver y que escuchará atentamente toda la conversación durante el encuentro.

Baker hace las debidas presentaciones y se pasa un buen rato explicando todo lo que ya se ha descrito en el apartado del prólogo, incluido el hecho de que el colega homólogo del que habla el profesor ruso Sergey Lébedev, y que ha pedido que le ayudara, no es otro que el profesor Roswell, conocido suyo y amigo íntimo de hace años. Ahora tan solo queda convencerle a él y a su ayudante para que viajen a la Antártida, aunque diciéndoles que no viajarían solos y que con ellos irían un par de personas más (los otros investigadores): un biólogo y una arqueóloga.

Nota para el Guardián

La arqueóloga que acompañará al profesor y su pupila hace además de espía para el Gobierno americano. Pertenecer al Directorio de Ciencia y Tecnología de la CIA, el cual se dedica a investigar, crear y desarrollar diferentes equipos de alta tecnología y otros equipamientos diversos, casi siempre para servicios militares y para evitar que la Unión Soviética o su servicio secreto, el KGB, se les adelante. En la expedición deberá investigar e informar de cualquier anomalía que encuentre. Huelga decir que Baker no menciona nada de esto y tan solo la presenta como arqueóloga.

Una vez hechos todos los preparativos y llegados a acuerdos mutuos, alguien llama a la puerta del despacho. A la voz de «¡Pase!» de Baker, entra el último investigador. Se trata de un piloto de helicópteros que guiará a todo el grupo y, en el último tramo, los llevará con su vehículo hasta la base en la Antártida. Fue lo mismo que ya hizo con los militares de Fuerzas Especiales del Ejército, a los que llevó secretamente. Además, es el piloto habitual de la base McGuffin, donde se dirigirán todos.

Por otro lado, si en todo este tiempo nadie ha dicho nada ni ha hecho mención del hombre sentado en penumbra, este se levanta ahora de su sillón y se acerca a la mesa donde están reunidos diciendo:

—Les estoy muy agradecido, al igual que nuestro país. Confío en ustedes y tan solo deseo que esto se lleve en el más absoluto secreto y que me tengan informado de todo lo que ocurra o descubran. Les aseguro y les prometo que, si todo sale bien, serán debidamente recompensados.

El profesor Roswell y, es de suponer que los investigadores (excepto el piloto), se quedan estupefactos, ya que se trata ni más ni menos que de Ronald Reagan, el actual presidente de los Estados Unidos. Este continúa diciendo:

—Bueno, hay uno de ustedes que sabe que no miento, ¿verdad, primo [aquí dirá el nombre del piloto]?

Tras ello, sonríe y guiña un ojo al piloto. Efectivamente es su primo, segundo por parte de madre.

DE VIAJE A LA ANTÁRTIDA

Los investigadores deben hacerse con el equipo que deseen llevar y reunirse en el Aeropuerto LaGuardia de Nueva York. En este, un avión los lleva hasta el Aeropuerto Internacional de Ezeiza de Buenos Aires, Argen-

tina, haciendo primero escala en el Aeropuerto Internacional de Houston, Texas. En total, el viaje tiene una duración de unas 14 horas: unas 4 hasta Houston y unas 10 hasta Buenos Aires. Una vez allí, cogen otro avión que los lleva hasta el aeropuerto de Ushuaia, lo que supone otras 3 horas y media de viaje. Desde su salida del aeropuerto de LaGuardia, durante todo el trayecto los investigadores pueden hacer hasta 3 tiradas cada uno, tanto durante las escalas como en otros momentos oportunos. Son tiradas de **Descubrir** teniendo éxito con un resultado Dificil o Extremo, a excepción de la agente de la CIA que puede hacerlas con dificultad Normal. Se efectúan para ver si se dan cuenta de que están siendo vigilados por alguien, e incluso deducir que parece que los siguen. Efectivamente, están siendo seguidos por dos agentes encubiertos del KGB. Si estos dos espías son descubiertos, niegan de forma rotunda estas afirmaciones

y, en cualquier ocasión apropiada, intentan atacar a los investigadores. Es de esperar que los espías acaben mal. En tal caso, al ser registrados, les pueden encontrar documentación que indica que pertenecen a la CIA. (Esto puede resultar incomprensible y dejar a los investigadores petrificados, aunque no a la auténtica agente de la CIA, que puede distinguir que esas documentaciones son falsas. Por su parte, si el investigador piloto, primo del presidente, logra comunicarse con este, Reagan dirá que él no es consciente de nada de lo que le cuenta. Y, en parte, no mentirá).

Tras el suceso, una vez que llegan al aeropuerto de Ushuaia, los investigadores embarcan en un navío que los transporta hasta la Tierra de Graham, en la Antártida. El viaje dura unas 48 horas y, dado que la mar puede estar un poco revuelta en algunos momentos, los investigadores deben hacer una tirada de **CON** para saber si aguantan toda la travesía sin marearse o vomitar.

Van instalados en un par de camarotes, y en cada uno de ellos tiene lugar algún incidente durante el viaje. Se trata de dos atentados, ya que alguien de la tripulación no es quien dice ser e intenta que los investigadores no lleguen a su destino (de nuevo, es otro de nuestros amigos del KGB):

- ⑨ **En un camarote introducen una serpiente yarará**, una especie venenosa y a veces mortífera que mide unos 150 cm de largo. Tiene 5 Puntos de Vida y una habilidad de Mordisco 40% con daño 1D4 + Veneno. El veneno significa que, si no se supera una tirada de **CON** Extrema, la víctima sufre un daño añadido de 1D10.
- ⑨ **En otro camarote introducen tres escorpiones**. Tienen 3 Puntos de Vida cada uno y una habilidad de Picadura 35% con un daño de 1D4 + Veneno. Al igual que con la serpiente, el veneno



Agente del KGB



Asesino del barco

implica que, si no se supera una tirada de **CON Extrema**, la víctima sufre un daño añadido de **ID10**.

Si, después de librarse de los ataques, los investigadores preguntan en el barco si en estos viajes suelen ocurrir cosas así, la respuesta será que han tenido mala suerte, nada más. Esto puede llegar a convencerlos a no ser que ya estén acostumbrados a dichos viajes, como le ocurre por ejemplo al investigador piloto, que no se creará nada.

Además, si alguno de los investigadores está en condiciones tras los ataques y decide investigar por su cuenta y riesgo (cosa que convendría que hiciera la agente de la CIA), encuentra asesinado de una puñalada por la espalda a uno de los marineros del barco. Lo descubre en la bodega, escondido entre unos sacos, y puede deducir que ya hace unas horas que murió. Con eso, puede también suponer que alguien de la tripulación

no es quien dice ser. Una tirada por **Escuchar** hace que la investigadora se dé cuenta de que en estos momentos no está sola en la bodega. Su agresor, que lleva puesto un pañuelo que le tapa la boca y una gorra de lana de marinero, intenta atacarla con un cuchillo. Se produce, por tanto, una pelea en la que pueden pasar tres cosas:

- ③ El asesino gana (esperemos que no).
- ③ La investigadora gana y acaba con el asesino (en cuyo caso, si lo registra, también encuentra documentación falsa de agente de la CIA).
- ③ El asesino escapa. En ese caso, la investigadora no va a poder reconocerlo porque iba cubierto y el lugar estaba poco iluminado.

Si los investigadores lo cuentan, el capitán convoca a su tripulación y, cuando encuentran al impostor, saca el revólver de la canana que lleva al cinto sin pensarlo dos veces, apoya su cañón en la frente del impostor y asesino y, con toda su sangre fría, le pega un tiro.

Seguidamente ordena que su cuerpo sea echado al mar. Todos los investigadores pueden quedar petrificados como bloques de hielo al ver lo sucedido, pero alguno de los PNJ se acerca y con una media sonrisa les dice: *«Sí, así funcionan las cosas por aquí...»*.

Una vez los investigadores llegan a la Tierra de Graham, ya en la Antártida, cogen un helicóptero que pilota el investigador. En él van cómodos, pues es lo bastante amplio como para transportar a varias personas. Incluso, si se diera el caso, se podría llevar a alguien en una camilla. Desde donde lo cogen, van directos hasta la base McGuffin, lo cual supone unas 4 horas más de trayecto. En resumen, más o menos en total el viaje habrá durado unos 3 días, tiempo suficiente para que todos hayan llegado a conocerse un poco, y más después de todo lo sucedido. Y esto no ha hecho nada más que empezar...

LLEGADA A LA BASE MCGUFFIN

Después de este largo y duro viaje, los investigadores llegan a su destino sin más problemas. Al aterrizar en la base americana, son recibidos por el sargento **Arnold Johnson**, de las Fuerzas Especiales, el militar de mayor rango de entre los que llegaron. Afroamericano, de unos 30 años, serio, arisco y responsable, habla de modo muy castrense, dando órdenes en todo momento. A su lado está el profesor ruso, **Sergey Lébedev**, hombre de mediana edad que, aunque con cierto acento, habla un perfecto inglés. Les recibe con mucha amabilidad, y en cuanto ve al profesor Roswell lo abraza y lo saluda de la forma tradicional rusa, con tres besos en las mejillas. Los miembros del grupo cogen su equipaje y entran con ellos en la base, donde les presentan al resto del equipo.

Por la parte del equipo científico y de la

base, se presentan:

- ⑨ **Henry Brown**, médico y jefe de la base.
- ⑨ **Michael Morris**, técnico en comunicación y piloto de helicópteros (de vez en cuando, se turna con el investigador piloto).
- ⑨ **William Harris**, encargado de los perros y del mantenimiento de la base, además de ser el conductor habitual de la quitanieves.
- ⑨ **Sonny Winston**, cocinero (como el sargento, también es afroamericano).
- ⑨ **Walter Anderson**, biólogo.
- ⑨ **Joanna Roberts**, científica ambiental.
- ⑨ **Gordon Griffin**, geólogo.
- ⑨ **Ronda Carter**, física y meteoróloga.

Todos son de mediana edad, excepto Ronda Carter, que tiene unos 35 años, y Sonny Winston, de unos 25. Por cierto, Ronda ha sido la última en incorporarse al equipo y ha llegado hace tan solo unos días.

Por la parte militar, se presentan:

- ⑨ Cabo O’Ryan.

Nota para el Guardián

En realidad, la auténtica Ronda Carter ha sido asesinada por el KGB, aprovechando que iba a entrar como nueva científica de la base. En su lugar, el KGB ha enviado para suplantarla a una agente rusa llamada Irina Petrova, que tiene los mismos estudios que Carter. Con la agente Petrova, el Guardián podrá jugar al gato y el ratón debido a su misterioso comportamiento. Por otro lado, ya que los americanos también han enviado a su agente de la CIA, el Guardián debe hacer que esta investigadora desconfíe de todos. Por eso mismo, debe hacer que desconfíe en especial de Carter.



William Harris

- ⑨ Soldado **Stewart** (apodado «Doc»), sanitario.
- ⑨ Soldado **Foster** (apodado «Tex»), experto en radiotransmisiones.
- ⑨ Soldado **Chávez Morales** (llamado simplemente Chávez), experto en explosivos.
- ⑨ Soldado **Sikorski** (apodado «Sik»), francotirador.

Todos tienen entre 22 y 24 años. En lo que concierne a la base, si algún investigador quiere dar una vuelta por ella, se incluye aquí su descripción para que sepan dónde están y qué hay en cada recoveco, habitación, sala o barracón. Si, por el contrario, nadie se interesa, quizá alguien que la conozca quiera enseñarla en algún momento y les haga un pequeño recorrido (**Ayuda de juego 1**).

En realidad, la base no es muy grande. Se compone de un edificio y cuatro barracones. En dos de estos hay herramientas, en otro



Joanna Roberts



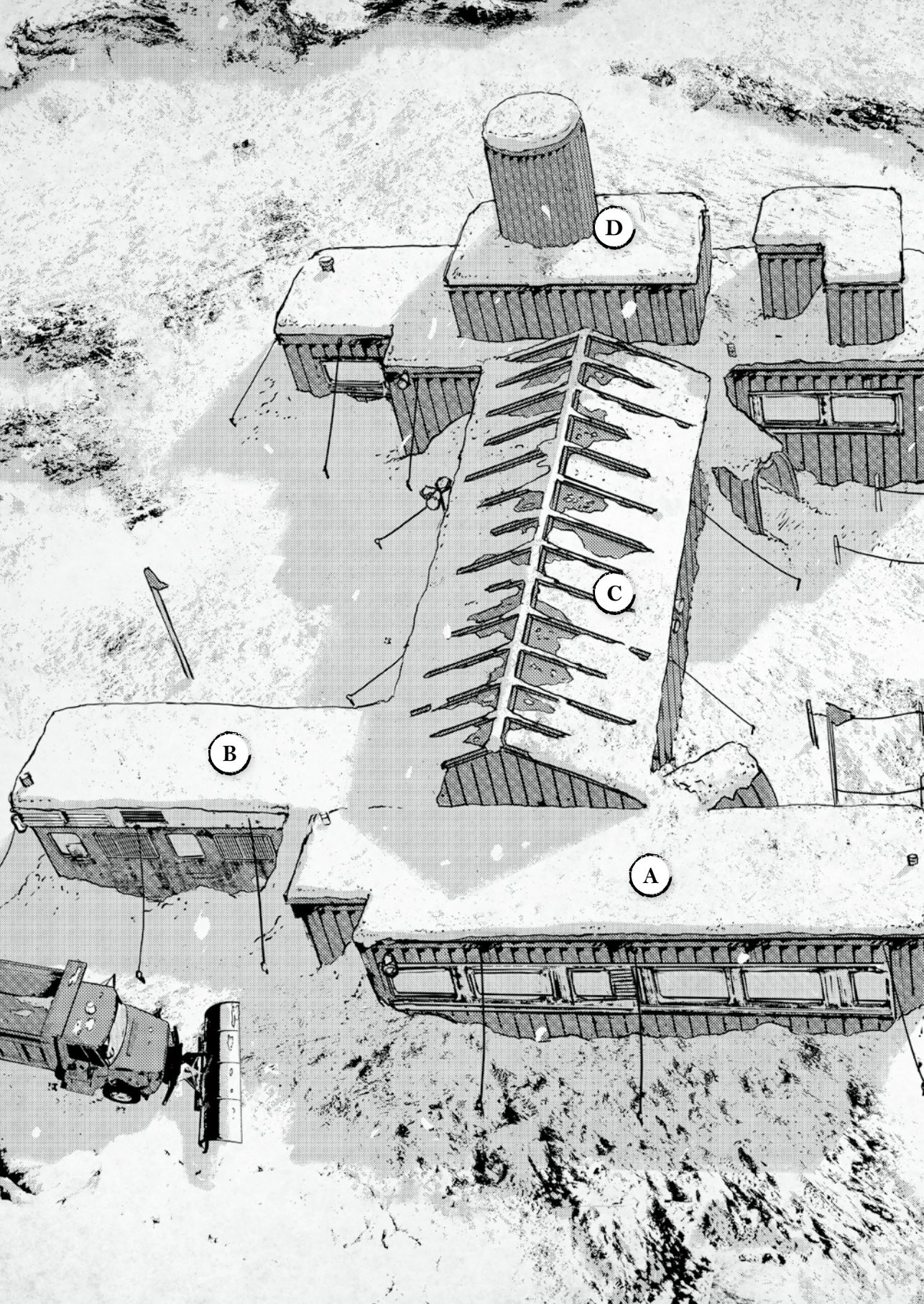
Alfred Stewart «Doc»

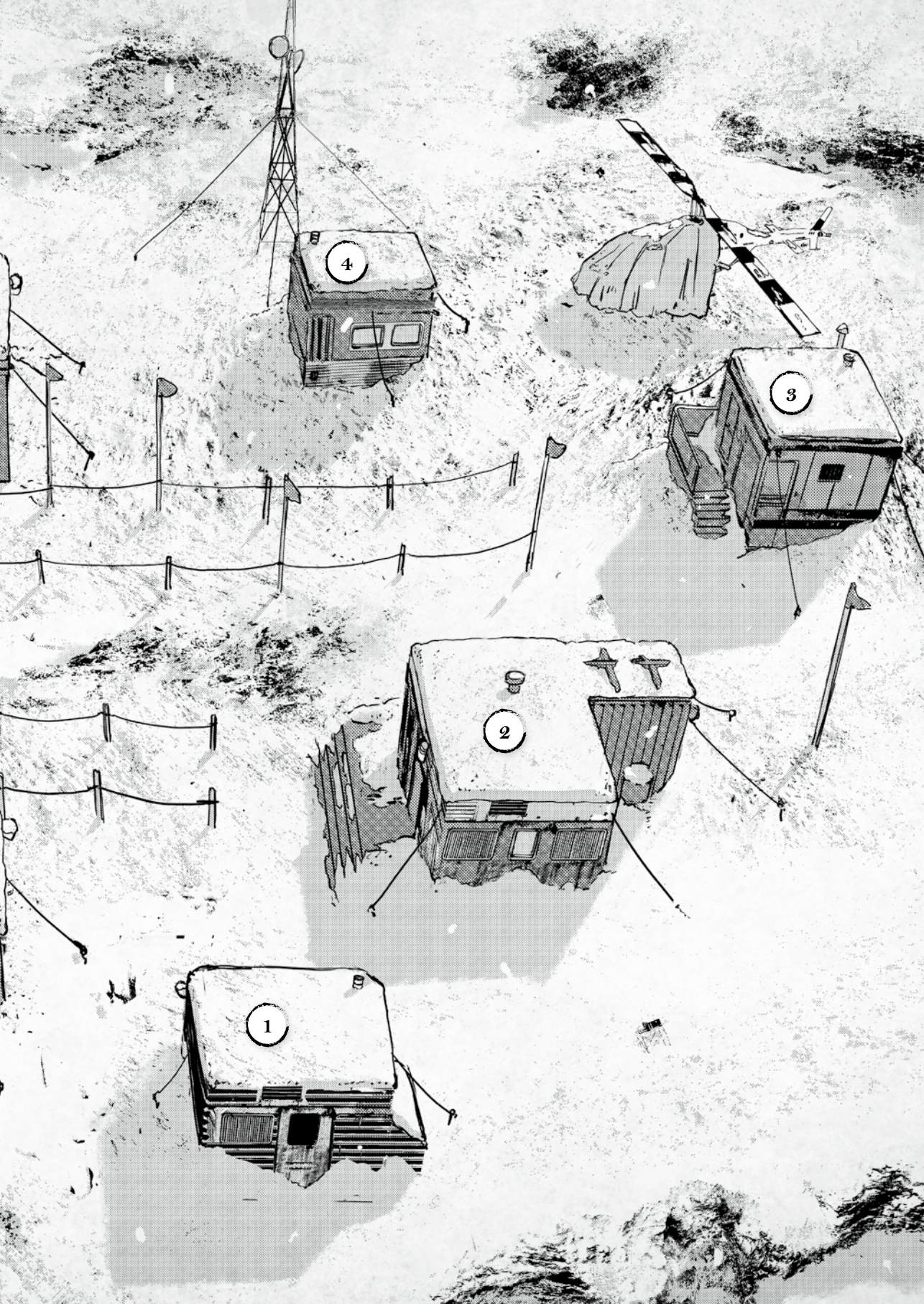
un generador, piezas y combustible para el helicóptero y el vehículo oruga (el quitanieves) que tienen aparcado en un lado de la estación, y en otro una radio con una antena grande para transmisiones especiales. Dentro del edificio principal hay otro equipo de transmisión.

EDIFICIO PRINCIPAL

En el edificio principal se puede encontrar:

- A. Una enorme sala de juegos y entretenimientos, con libros, mesa de ping-pong, billar y una televisión colocada estratégicamente en la parte alta en uno de los rincones. Todo esto sirve para que el personal pase sus eternos ratos de ocio. En otro rincón se puede apreciar que hay colgado un extintor.
- B. Una galería donde duermen y se alimentan los doce perros (seis de





raza alaskan malamute y seis de raza siberian husky) que tiran de los dos trineos de que dispone la base. Aquí, enfrente de las jaulas y colgado, también hay un extintor.

- C. Esta es la parte más grande del edificio, compuesta de recibidor, comedor, cocina y dormitorios. Dispone de tres extintores repartidos por todo el recinto. Los dormitorios pueden albergar a quince personas, aunque normalmente se alojan unas diez.

Aquí es donde se alojarán los investigadores. En total hay quince habitaciones, las cuales están situadas en un largo pasillo, todas en un solo lado del mismo. De las quince, ocho de ellas están ocupadas por el equipo científico, otra por el investigador piloto y en otra se han instalado los seis militares juntos. Así pues, aún quedan cinco más donde los investigadores pueden acomodarse.

En cuestión de armas (esto se dice para que lo sepa el Guardián y por si los investigadores las necesitan después) las únicas que hay por parte de los científicos son la del doctor Brown, un revólver del 38 que normalmente lleva encima y cargado (de lo contrario, lo guarda en la mesilla de su habitación, metido en un cajón, junto con una caja de 50 cartuchos) y un rifle del calibre 30-06 para cazar y protegerse de animales, que utiliza y guarda William Harris encima de un armario de su habitación. En un cajón del interior está la munición, compuesta por dos cajas de 20 cartuchos cada una.

- D. Sala de transmisiones, despachos de los científicos, laboratorio, material y aparatos que utilizan. Dispone de 3 extintores más, repartidos.

BARRACÓN 1

Barracón con diversas herramientas, incluidas un par de hachas, tres palas, dos picos, un lanzallamas y un extintor.

BARRACÓN 2

Dispensa con comida y bebida suficiente para el tiempo que el equipo de la base esté allí, hasta que los releven. También aquí hay ropas de más abrigo.

BARRACÓN 3

Sala de transmisiones, mucho más potente que la que se usa a diario en el edificio principal. Aquí hay otro extintor más, colgado de la pared.

BARRACÓN 4

Aquí también se puede encontrar alguna herramienta, aparte de otro lanzallamas y otro extintor, así como un generador y combustible para el helicóptero y la quitanieves.

El exterior está totalmente nevado. Detrás de la base hay unas montañas donde, a pocos kilómetros después de cruzarlas, el profesor Lébedev dice que queda la edificación que descubrió.

Los investigadores pueden notar pronto que, a excepción de alguno como el sargento Johnson o el doctor Brown, que parece que siempre estén de mal humor, debido en parte al peso de la autoridad que deben ejercer, los demás son gente con la que se puede entablar una cordial conversación. A la vez, se alegran y agradecen que los investigadores hayan ido allí. Desde luego, queda claro que no reciben muchas visitas. Ayudan a los personajes con su equipaje y les ofrecen lo que necesiten, dentro de sus posibilidades.

Sin duda, quien se muestra más simpática y a quien van a tener los investigadores cerca en todo momento es Ronda Carter,

que no va a dejar de preguntarles por su trabajo, sobre el motivo por el que han venido, etc. Todo es muy sutil, pues intenta crear cierta amistad y empatía, y alega que, en cierta manera, ella también es nueva en la base. (Ya sabes, Guardián, que todo es una sarta de mentiras, puesto que no es quien dice ser y está cumpliendo su misión con toda la hipocresía y sangre fría del mundo).

Nota para el Guardián

Una vez llegamos aquí, y aunque parezca mentira, la partida empieza ahora. Todo lo anterior ha sido solo un largo prólogo de presentación de personajes. Sí, ha habido una reunión, conversaciones varias e incluso diversas acciones, como ataques de animales o enfrentamientos con extraños. Sin embargo, el objetivo de todo lo anterior era que ahora los investigadores puedan confiar más los unos en los otros. O, como he dicho anteriormente, que se hayan conocido mejor.

No obstante, lo que viene a continuación es un no parar de descubrimientos y sucesos en los que no van a tener apenas descanso. Aunque eso también dependerá de ti, Guardián, y de cómo lleven la aventura los jugadores. Si quieres, incluso puedes comentarles todo esto a ellos. Quizá eso les haga preguntarse que, si lo pasado era una especie de presentación, ¿qué demonios puede llegar a ocurrir a partir de ahora? A lo que puedes contestar: «¡Ah, amigos, así son las cosas! Haberlo pensado antes de embarcaros en esta aventura». Aunque es mejor que no seas muy cruel y les digas que, pase lo que pase, disfruten.

VISITANDO LA EXTRAÑA EDIFICACIÓN

Una vez todos se han instalado en la base, Lébedev y Roswell deciden ir al lugar donde se encuentra la extraña estructura descubierta. A ellos se unen los investigadores, incluido el piloto, quien conducirá el helicóptero con el que trasladará a todos hasta el lugar. El sargento Johnson ordena a dos de sus hombres que los acompañen: el cabo O’Ryan y el soldado «Tex» Foster. También pide unirse la meteoróloga, Ronda Carter, argumentando que le sería útil estudiar el clima fuera de la base y comprobar lo que puede llegar en pocos días.

Una vez el grupo se pone en marcha, cruzan las montañas y, tal como había comentado el profesor Lébedev, a unos pocos kilómetros se divisa lo que parece una pequeña colina y que, en realidad, es la estructura de la que había hablado. A primera vista es cier-



Ronda Carter



Ray «Tex» Foster

to que parece una colina, ya que tiene forma de V invertida. Se puede calcular que mide unos 20 o 25 metros de altura, pero cuando se observa mejor se ve que se trata de algo muy diferente.

El grupo aterriza con el helicóptero a unos metros de la estructura y desde allí van caminando hasta ella. Cuando se encuentran ante su enorme umbral, ven que está lleno de grabados desconocidos, además de sellado con una gran losa que parece hacer las veces de puerta. El profesor Lébedev explica que, en un principio, sus hombres y él estaban buscando muestras de rocas y estudiando el estado de la tierra y la nieve. Entonces, uno de sus detectores notó que algo extraño, una especie de metal, se encontraba bajo esa pequeña colina. Por tanto, empezaron a quitarle capas de nieve y a limpiarla hasta que de debajo surgió esto. Supone que anteriormente estaría mucho más enterra-

da, pero que, con el cambio climático, que se está empezando a sufrir, ya estaba casi al descubierto. El profesor explica que de ahí extrajo las muestras, aunque después de analizarlas no consiguió identificarlas como ningún tipo de mineral ni roca conocida. Sin embargo, sí pudo deducir que, para su sorpresa, esta edificación lleva allí miles o, incluso, puede aventurarse a decir que millones de años.

Si empiezan a mirar la extraña estructura, rodeándola, observándola de arriba abajo sin perder detalle, pronto (tirada por **Descubrir Dificil o Extrema**), uno de los investigadores descubre una ancha pero casi imperceptible brecha en la parte inferior izquierda de la entrada. Escarbando y picando un poco, pueden hacerla lo bastante amplia como para poder pasar a través de ella sin dificultad.

Nada más entrar, el grupo nota que no está a la misma temperatura que el exterior. Aquí no hace casi frío. Todo es oscuridad, pero al encender las linternas o lo que lleven para alumbrarse, ven que el suelo es completamente liso. El techo, que está a unos cinco metros de altura, también se ve liso. Tocando las paredes, o el mismo suelo, nadie sabe decir de qué tipo de material está hecho todo. Parece algo entre mármol, piedra o incluso metal. Está frío, pero no helado. Roswell le pide a su ayudante que haga fotos de todo lo que encuentren a partir de ahora (como no sabían si podrían revelar las fotos rápidamente, el profesor Roswell le aconsejó a su pupila que se trajera una máquina Polaroid con varias cargas, ya que esta máquina fotográfica es de la época y hacía fotos instantáneas).

En un rincón, apoyado de espaldas contra la pared y sentado en el suelo, descubren lo que parecen los huesos fosilizados de un humanoide y que podría decirse que ha sido





Patrick O’Ryan

quemado. (Esto pueden descubrirlo o bien de golpe alumbrando con la linterna, o bien tropezando con él. De una forma u otra, deben hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D6 puntos).

Caminando unos pocos metros se encuentran con otra entrada, un umbral de forma hexagonal, que los lleva a lo que parece un pasillo de unos 5 metros de ancho por 5 de alto. También es de forma hexagonal y hace algo más de calor. Una tirada por **Descubrir** hace que se den cuenta de que todo sigue siendo muy liso, a excepción de unos cuadros extraños de metal de 1 metro de largo y unos 50 cm de ancho a ambos lados. Están dispuestos a lo largo del pasillo y parecen algo similar a respiraderos o ventanillas. También hay una especie de cuadros decorativos o apliques (curiosamente, de nuevo con forma hexagonal) colocados por todo el pasillo, en uno y otro lado. Si se toca en el

centro de uno de ellos, se enciende y provoca que seguidamente los demás también lo hagan, iluminándolo todo como si de luces de emergencia se tratara. Más o menos a mitad del pasillo encuentran un nuevo fósil en el suelo en las mismas condiciones que el otro.

Después de haber recorrido unos 10 metros o algo más, el grupo atraviesa otro umbral como el anterior que les hace pasar a una gran sala (hexagonal, claro está) de unos 20 metros de diámetro y donde la temperatura es ideal. Los personajes podrían ir en mangas de camisa como si se encontraran en la base con las estufas o bombas de calor encendidas. De hecho, empieza a molestarles bastante la ropa de abrigo, si es que aún la llevan puesta.

UNA EXTRAÑA SALA

La sala está llena de grabados extraños para el ojo humano, muy parecidos a los que adornaban la entrada principal. También hay lo que parecen cuatro losas de unos 2,50 metros de largo por 1 de ancho y un grosor de unos 25 a 30 cm. Tienen forma horizontal, sobresalen de sus paredes y están situadas alrededor de la sala. Sobre dos de ellas están tendidos un par de cuerpos fosilizados muy parecidos a los anteriores, además de otros dos por el suelo. Lo que resulta curioso es que, mientras que los seres que están en el suelo se encuentran quemados o casi incinerados, los dos tendidos en las losas no parecen tener indicios de ninguna quemadura.

A la altura de las losas antes citadas y al lado de ellas hay cuatro mucho más pequeñas, pero igual de anchas, sobresaliendo también de la pared. Sobre ellas hay dos botones grises con un símbolo grabado debajo de cada uno de ellos. Si alguien tiene el suficiente valor como para accionarlos verá que,

al apretar el de la izquierda, la losa grande se adentra en la pared, dejándola completamente llana y sin que se aprecie que ahí hay algo oculto. Si, por el contrario, se oprime el botón de la derecha, la losa sale de dentro de la pared. Da lo mismo si ningún investigador pulsa alguno, porque seguro que lo hacen los profesores Lébedev o Roswell, ahora muy entusiasmados.

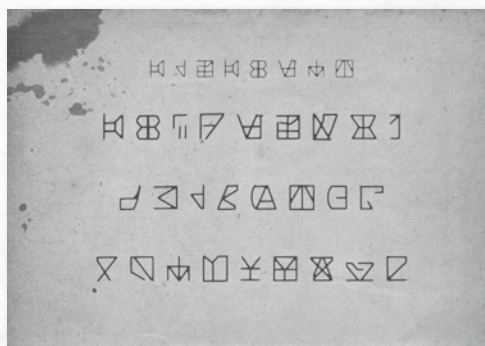
En medio de la sala hay lo que parece un altar de piedra o, mejor dicho, un sepulcro con también desconocidos grabados a su alrededor. En lo alto de este hay una enorme losa que parece hacer de tapa. En la parte frontal del altar, estrecha, hay una inscripción, y a su lado se ve un círculo grabado con rayitas a su alrededor. Alguien podría pensar que parece el típico sol que dibujaría un niño cuando le piden que haga un paisaje. Este sol sobresale un poco de su superficie.

Volviendo a la sala, a su alrededor tiene cuatro apliques como los antes vistos en el pasillo. Además, justo en la pared de enfrente de la entrada, que queda delante del altar, hay otro cuadro de metal como los del pasillo que, a la derecha y debajo de este, muestra el mismo grabado del sol y en las mismas condiciones. Tiene un cuadro a su lado izquierdo de unos 50 cm de largo por 25 cm de ancho que también parece escul-

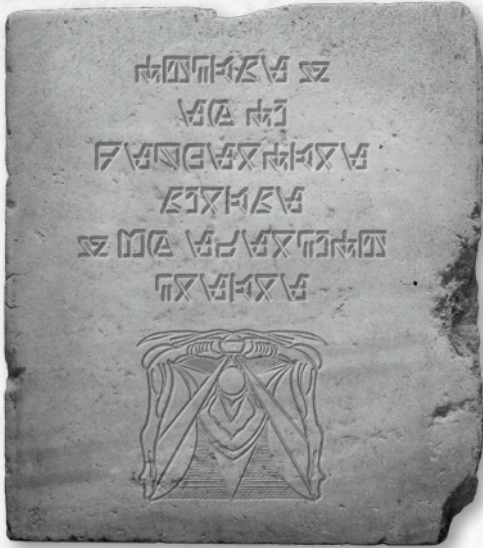
pido en la pared. Si se está delante de esta pared, se observará que hay una especie de taburete rectangular que podría ser un lugar donde sentarse. A primera vista se ve cómodo y, si se prueba, efectivamente lo es.

Si se toca el pequeño sol, se notará que se mueve. Se puede girar hacia la izquierda, oyéndose entonces un ligero clic cada vez que se pasa una de las rayas dibujadas. A la vez, al cuadro que está a su lado se le va abriendo una compuerta, de derecha a izquierda. Si se gira el sol a la derecha, esta se cierra en dirección contraria. Si se abre del todo el cuadro, se aprecia que tiene un fondo en cuyo interior hay una caja extraña no más grande que una caja de zapatos. Si se extrae la caja, se nota que apenas pesa y que sobre ella hay unos círculos de colores a todo su alrededor. Además, en el centro tiene una serie de signos escritos que parecen claves o letras (**ayuda de juego 2.A**). Roswell le comenta a su ayudante que venga a hacerle un par de fotos a estas inscripciones. El cuadro ya no contiene nada más. Si nadie coge la caja, Roswell sí lo hace y se la lleva consigo.

En el altar, al tocar la figura del sol, se puede notar que también se puede girar o mover en círculo igual que la otra, de derecha a izquierda. Igualmente, se escucha un clic cada vez que se pasa una de las rayitas, pero esta vez acompañado de un crujir de piedra por el cual parece que el sepulcro se abre. (Dado que es de suponer que todos estarán mirando y buscando en puntos diferentes de la sala, los giros de los soles de la pared y del sepulcro ocurren casi simultáneamente). Lo cierto es que la losa se está abriendo y va desapareciendo en su base como si de una persiana que se recoge se tratara. Si se deja de girar el sol, la losa se detiene, y si se le da en sentido contrario, de izquierda a derecha, se vuelve a cerrar.



Ayuda de juego 2.A



Ayuda de juego 3

UN DESCUBRIMIENTO CON MALAS CONSECUENCIAS

Desde luego, los dos profesores deciden abrirla. Cuando retiran la losa en su totalidad, se descubre en su interior lo que parecen huesos, restos fósiles de alguien o algo que sostiene un enorme cuenco. Es un objeto parecido a una esfera, con una abertura en su parte superior que está llena de cenizas. Sobre este cuenco hay apoyada una tablilla con inscripciones (que son curiosamente iguales a los signos escritos de la caja).

Ayuda de juego 3.

El soldado Tex no puede dejar de mirar hacia el interior del sarcófago y sobre todo a la tablilla. Sin pensarlo, se dispone a cogerla con sus dos manos desnudas, ya que por el calor se ha desprendido de bastante ropa. Roswell se percata de la intención del soldado, pero tan solo le da tiempo a advertirle:

—*iNo, insensato! ¡No la toques!*

Pero es inútil, pues Tex ya ha introducido sus manos y se ha hecho con la tablilla. Mientras lo hace, en su cara se aprecia un dolor horrible y lanza un fuerte alarido que

desgarra su garganta. De sus manos sale humo y estas se tornan de un color rojizo, como si se estuvieran quemando. Este color, dolor y quemazón parecen subirle por los brazos y sus gritos de agonía son cada vez más desagradables.

Alguien con el suficiente valor puede apartar la tablilla de su cuerpo, pero con cuidado de no tocarla directamente con las manos (un pañuelo grande, trapo o tela servirá). Tex cae al suelo, desmayado por el dolor, y el cabo O’Ryan reacciona ordenando marcharse de inmediato de allí. El profesor Roswell aconseja que el grupo se lleve la tablilla para examinarla con cuidado. Si alguien ha traído una cámara de fotos, también puede fotografiarla si quiere y, si no, la pupila de Roswell lo hace como ha estado haciendo con todo lo demás.

El grupo recoge todo, se vuelven a abrigar y se marchan, saliendo por el mismo sitio por donde entraron y dirigiéndose rápidamente hasta el helicóptero mientras llevan el cuerpo de Tex entre dos personas. Lo suben y acomodan y, si alguno de los investigadores es médico o tiene buen porcentaje en **Primeros auxilios**, puede intentar tratar al herido. Aunque lo haga, el viaje de vuelta resulta bastante tenso para Tex ya que, aun desmayado, la quemazón y el color de piel entre morado y rojizo se le va extendiendo más. No para de temblar y, si se le examina bien y se le levantan sus párpados cerrados, se observará que sus ojos se están tornando de un rojo sangre muy intenso. El piloto del helicóptero informa por radio a la base de que traen a un herido y avisa de que estén preparados.

PRIMER CONTACTO

Nada más llegar, dos de los soldados, Doc y Chávez se acercan al helicóptero con una



parihuela, en la que estiran a Tex y lo transportan hasta dentro. Lo llevan directamente a la enfermería, donde el doctor Brown lo atiende al momento. Eso sí, antes pide permiso al sargento Johnson para ocuparse de él, a lo que este accede. El doctor solicita entonces que lo dejen solo con el paciente. Cuando salen todos, Brown empieza a examinarlo y poco más tarde pide ayuda para trasladar al herido a su habitación, aquella donde están todos los militares y que dispone de tres literas. Allí, estira a Tex en una de las camas bajas y se queda con él.

Nota para el Guardián

Todo lo que se explica en el siguiente párrafo es para que lo sepa el Guardián y que evite que los investigadores se interpongan, ya sea diciéndoles que no quiere que se contagien, o bien diciéndoles que no es su problema. La cuestión es mantenerlos alejados de toda esta acción.

Al cabo de un rato, el doctor Brown llama al sanitario militar, Doc, para que lo releve del cuidado del paciente. Alega que está cansado y el soldado accede sin pensarlo. Tras un par de horas, Chávez pasa por la habitación, interesándose por la salud de Tex, y llama a la puerta. Al abrirse esta, el soldado Chávez ve a Doc con síntomas de cansancio y le propone quedarse un rato para relevarlo mientras reposa. Doc se lo agradece y se marcha, quedándose Chávez al cuidado de su compañero.

ESTUDIANDO LA TABLILLA

Durante todo este tiempo en que se está tratando a Tex, los investigadores puede que



Henry Brown

quieran examinar la caja que encontraron o la tablilla con inscripciones (tanto si la han traído como si le han hecho fotos).

Podrán llegar a descubrir que las inscripciones de la caja son un alfabeto y así descifrar el texto de la tablilla, sobre todo gracias al profesor Roswell. (Haz que tengan que pensar, que deduzcan qué es lo inscrito en ese trozo de piedra. No les des muchas facilidades, pero si no lo consiguen, hazles tirar por **Conocimientos** e incluso **Idea** y dales alguna pista. Si, aun así, no llegan a una conclusión, el profesor puede echarles una mano —**ayuda de juego 2.B**—). El profesor además comenta que había visto antes unas inscripciones así, pero no recuerda dónde.

Esto es lo que pone en la tablilla:

**TÓCAME Y EN TI DESPERTARÉ.
MÍRAME Y UN EJÉRCITO CREARÉ.**

Sin embargo, los investigadores no deben aún descubrir para qué sirve la caja; es mejor que lo hagan más tarde. Con este fin, lo mejor es que Roswell deje la caja en la habitación cuando llegue a la base y que los investigadores vayan investigando con las fotografías que han tomado.

INCIDENTE EN LAS SALAS DE TRANSMISIONES

Por otro lado, es probable que, después de lo sucedido, la agente encubierta de la CIA quiera dirigirse al barracón donde se encuentra una de las radios para informar a sus superiores de lo descubierto, obviamente sin que nadie se entere (si, por casualidad no se le ocurre ir, el Guardián debería sugerírselo para así continuar con la acción, aunque desde luego no es obligatorio, con lo cual está escena no sucedería). Los superiores de la agente le advertirán que vaya con cuidado porque se han enterado de que... En ese mismo momento comienza a haber interferencias y todo se escucha muy mal y entrecortado. Solo oye: «... *no es... encont... su cuerpo...*».

Todo este galimatías se entremezcla con una interferencia en otro idioma, concretamente en ruso. La agente puede llegar a distinguir unas palabras, aunque deberá hacer una tirada de **Otras lenguas (Ruso)** para saber qué significan:

—... хорошо... работа, так держать... осторожно... агент Америки... ЦРУ...

Que, traducido, sería algo similar a:

«...*buen... trabajo, sigue así... cuidado... agente americ... CIA*».

Esto puede sorprenderla, pero aún más si deduce que esa transmisión ha debido de ser hecha desde algún lugar cercano. Puede llegar a pensar que se ha emitido desde la otra radio de la base, y que por tanto ha sido una de las personas de la misma, sea un científico, un militar traidor a su patria o incluso... otro investigador (hazle pensar, Guardián).



Ayuda de juego 2.B

Si la investigadora sale fuera, ve que hay una ligera tormenta y el sol está ocultándose (queda sobre la línea del horizonte, que es todo lo que llega a bajar en esta época del año). Una tirada por **Descubrir** Difícil o Extrema hará que distinga en el edificio de enfrente, en concreto en la sala de transmisiones, la figura de alguien que se ha percatado de su presencia y que desaparece de su vista en un instante.

Si la investigadora corre hasta el lugar entrando por la puerta que hay frente al barracón donde estaba, la cual conecta directamente con la parte del edificio donde se ubica la sala de transmisiones, se topa con Michael Morris, quien le pregunta dónde va tan rápido. Depende del jugador lo que le diga. Lo que a este le puede quedar claro es que, a la velocidad a la que Morris andaba, no puede ser la persona que ha visto allá arriba.

Si la investigadora sube (puede hacerlo con **Sigilo**), puede entrar en la sala de transmisiones, que ahora está a oscuras, aunque hace un momento había luz. Se halla todo en silencio, y parece que alguien ha manipulado la radio y la ha dejado momentáneamente sin servicio.

Delante de los diversos aparatos y ordenadores, una tirada por **Descubrir** hará que, mirando a la pantalla de un monitor,



Michael Morris

la investigadora se dé cuenta de que en ella se refleja alguien vestido con un forro polar y con una capucha tapándole la cabeza. Está alzando un hacha agarrada con las dos manos y se dispone a atacarla por detrás. La pelea está servida. Llena de rabia, su atacante dice con voz de mujer:

—Esto os va demasiado grande, sucios capitalistas. Nosotros ya llevamos mucho tiempo intentando contactar con ellos y vosotros no nos lo vais a arrebatar, como todo lo demás.

Si la investigadora logra acabar con su atacante, descubre que se trata de Ronda Carter. Si la registra bien, encuentra su auténtica identificación, que indica que su nombre real es Irina Petrova, agente del KGB. Si suma dos y dos, asociando lo escuchado por la radio, puede deducir que esta agente está suplantando a la auténtica y, desgraciadamente, asesinada Ronda Carter. Dependerá del jugador si quiere contar

lo sucedido a los demás o, de lo contrario, seguir mintiéndoles. Podría incluso decidir deshacerse del cadáver.

Si, por el contrario, su atacante escapa con vida, la investigadora ya tendrá otro momento para atraparla, ahora que ya sabe de su existencia.

EN EL COMEDOR

Algo más tarde, cuando todas las personas de la base, científicos, militares e investigadores, estén cenando en el comedor, sentados en torno al par de mesas del lugar, Chávez entra y, con cara angustiada y triste, informa de que Tex acaba de morir tras unas horribles convulsiones y vómitos. El soldado, afligido, se sienta en una de las mesas. Doc se le acerca y, acomodándose a su lado, le pone un vaso en la mano en el que se le ha podido ver echar algo que llevaba en su petaca (whisky o coñac). El doctor Brown se levanta de su silla y sale con rapidez hacia la habitación militar para comprobar lo dicho por Chávez. Al poco, vuelve y confirma que, efectivamente, Tex ha muerto. Todos quedan callados y pensativos.

De repente, oyen unos ruidos raros que se acercan. Parecen pisadas y golpes a la vez. Por un momento, la luz se va y en pocos segundos la tensión crece. Al volver la luz, en el umbral del comedor una figura sorprende a todos los allí presentes. Se trata de Tex, desnudo por completo, demacrado como lo habían visto por última vez y con los ojos inyectados en sangre (tirada de **Cor dura** 1/1D6+1). Levanta sus brazos y profiere un alarido infernal, seguido de unas pocas palabras apenas inteligibles: «*¡iVenid a mí!! ¡iVenid con... Shenthesh-enth!!*».

Nada más pronunciar estas palabras, el doctor Brown, el soldado «Doc» Stewart y el soldado Chávez se levantan de sus sillas y





Luis Armando Chavez Morales

se lanzan contra Tex. Sin motivo explicable, empiezan a despedazarlo y desmembrarlo con las manos y los dientes. Tex tan solo sonríe y da alaridos, quizá incluso de placer, mientras deja que sigan con este espectáculo dantesco. Si alguien de los presentes se envalentona y quiere evitarlo, cualquiera de los tres salvajes se gira y lo ataca. En todo caso es imprescindible que los salvajes culminen este ritual, por lo que el Guardián debería evitar que los investigadores lo interrumpian.

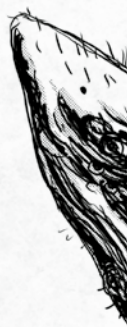
Cuando terminan de desmembrarlo, los tres miran al resto con ojos inyectados en sangre y semblante amenazador. Si se los intenta enfrenar, se descubre que tienen

más fuerza de lo normal y que no se han convertido en una especie de simples zombis, ya que retienen en su memoria lo que sabían hacer antes, como disparar o pelear. (Si algún jugador llega a pensar que lo son y dice aquello de «Disparadles a la cabeza. Lo he visto en películas y siempre funciona», desde luego aquí no. Se vuelven a levantar, incluso con la cabeza reventada). No obstante, si les disparan los pueden retener un poco, lo que puede dar algo de tiempo para pensar en otra clase de ataque.

Por su parte, mientras se suceden las acciones de los investigadores, Morris, Roberts y Griffin no lo dudan y deciden atacar a los salvajes que yacen en el suelo, acribillados por los soldados, pero que aún se mueven lentamente. Con cuchillos, tenedores y botellas rotas, se lanzan sobre ellos y empiezan a golpearles y clavarles sus utensilios.

Joanna Roberts, que ataca al doctor Brown salvaje, siente como este la agarra por la muñeca de la mano donde lleva un cuchillo y se la gira, partiéndosela. Se oyen un crujido y el grito de dolor de la pobre Joanna. Tras eso, el doctor se incorpora un poco, la agarra por el cuello y la lanza a unos cuantos metros contra una de las mesas donde estaban cenando los investigadores.

Mientras tanto, Morris se ha lanzado contra el Chávez salvaje. Este se levanta de forma inesperada y le hace una rápida llave de judo que le quita de las manos la botella rota con la que lo iba a golpear. A continuación, se la introduce dentro de la boca, clavándosela y casi haciéndosela tragar, lo agarra y lo lanza contra una mesa en la que



había un cenicero y algunos cigarrillos encendidos. Estos provocan que se empiecen a quemar las cortinas de las cristaleras.

Por último, Griffin casi ni llega a acercarse al Doc salvaje, ya que, cuando va a alcanzarlo, este se incorpora y pega un salto hasta el techo. Para su sorpresa camina unos metros por él, como si de una araña se tratara, y salta sobre su agresor. Al hacerlo, le mete los pulgares en las cuencas de sus ojos reventándolos al instante. Griffin emite un grito de dolor y cae desplomado al suelo.

El fuego en la sala empieza entonces a ser mayor y ahora los investigadores se dan cuenta de algo (si se desea, puede ser mediante una tirada por **Descubrir** o por **INT**): los salvajes se apartan del fuego. Lo temen.

Si alguno de los investigadores se arma de valor y decide hacerles frente usándolo, comprueba que lo rehúyen y que, si los toca con él, puede causarles daño y hasta destruirlos, convirtiéndolos casi en cenizas en poco tiempo. De hecho, no se puede acabar con ellos a no ser que se los queme. Sin embargo, de alguna manera esto debe averiguarse tarde, ya que lo único que estaban haciendo los salvajes era ganar tiempo hasta que, ahora, los miembros despedazados de Tex se mueven solos y escapan.

Los investigadores pueden intentar atraparlos. No obstante, no irán muy lejos pues, aunque ellos no los quemen, los miembros se harán cenizas ellos solos. Todos excepto la cabeza, ya que de ella surgirán un par de tentáculos en forma de patas. Usándolas para moverse de una forma ridícula, pero rápida

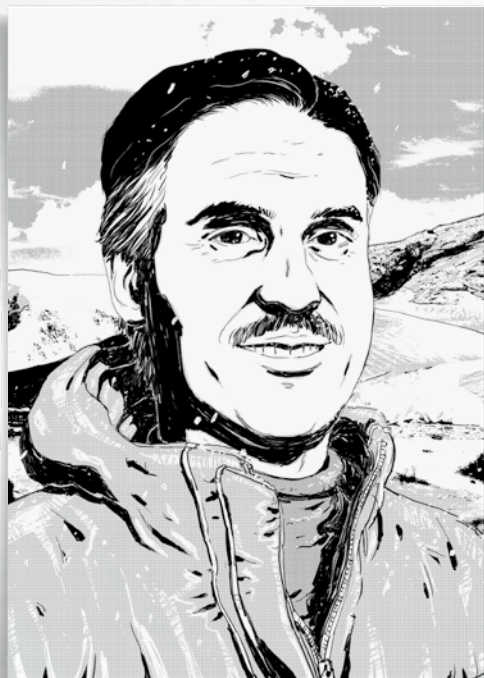


Nota para el Guardián

La forma de acabar con los salvajes es quemándolos. Sin embargo, es importante que los jugadores tarden un tiempo en descubrirlo, para así dar tiempo a los restos de Tex puedan escapar, tal como se explica más abajo.

como una araña, desaparecerá ante los ojos de los investigadores sin que puedan atraparla.

Aun así, los investigadores tienen aún por delante el trabajo de apagar el fuego y acabar con los tres salvajes, los cuales escapan a no ser que sean eliminados con rapidez. Lo mismo ocurre con los tres que han perecido en el asalto (Morris, Roberts y Griffin), que al poco tiempo también se levantan e intentan atacar.



Gordon Griffin

TRAS LA PRIMERA BATALLA

Después de todo lo ocurrido y ya con más calma, el sargento Johnson propone dividir en grupos a la gente para buscar y destruir la cabeza-araña. También se puede dar el caso que haya huido algún salvaje. Johnson sugiere formar tan solo dos grupos. Así los militares, que van armados, pueden defenderlos mejor si van dos de ellos en un grupo y uno en otro. Además, la base dispone de dos lanzallamas, con lo cual sería conveniente que cada grupo se quedara con uno de ellos para protegerse de los seres.

Ya sea inmediatamente o bien al cabo de un rato (tras descansar un poco, hacer planes o incluso curar alguna herida), será inútil acercarse a pedir ayuda por radio. Si van a la más potente (Barracón 3) ven que no funciona. Alguien experto o que tenga conocimientos apropiados puede comprobar que ha sido manipulada o, si se quiere, incluso destrozada sin miramientos. La segunda radio de la base está al otro lado del edificio, en la parte superior, donde se encuentran el laboratorio y los despachos. Incluso sin verla, es de suponer que cualquiera de los seres supervivientes manipuló la radio y que, a estas horas, habrá sufrido las mismas consecuencias.

Una vez hayan ido a buscar los lanzallamas (donde, si se desea, también puede surgir algún altercado) y los grupos se hayan equipado con lo que deseen llevar (aunque realmente no es que tengan mucho), proceden a dividirse y, con mucho cuidado, ponerse en marcha.

EN LA PERRERA

A continuación se relata lo que ocurre en la perrera, lo que los investigadores van a encontrar y, si nadie puede impedirlo, la

Los acompañantes

En esta nota se proponen dos listas con los nombres de quienes irán juntos en cada grupo (incluidos los investigadores). No obstante, son los jugadores quienes deciden en qué grupo quiere ir cada uno. Estos grupos están divididos entre los que irán a la zona de la perrera y los que irán a los despachos o laboratorio. Si Carter —Petrova— aún está viva, se une al grupo de los dos profesores para intentar sonsacarles información sobre la tablilla y la caja y después acabar con todos. Pretende achacar estas bajas a los seres que deambulan por la base. Tiene la intención de hacer lo mismo con el otro grupo, excepto con el piloto, a quien necesita para salir de ahí. Este es el motivo por el que sugiero que también la investigadora espía esté en el grupo que se dirige al laboratorio. Pero, como he dicho, depende de los jugadores.

Perrera

- ② Sargento Johnson
- ② Soldado Sik
- ② Piloto (investigador)
- ② Biólogo (investigador)
- ② Harris
- ② Winston
- ② Anderson

Laboratorio

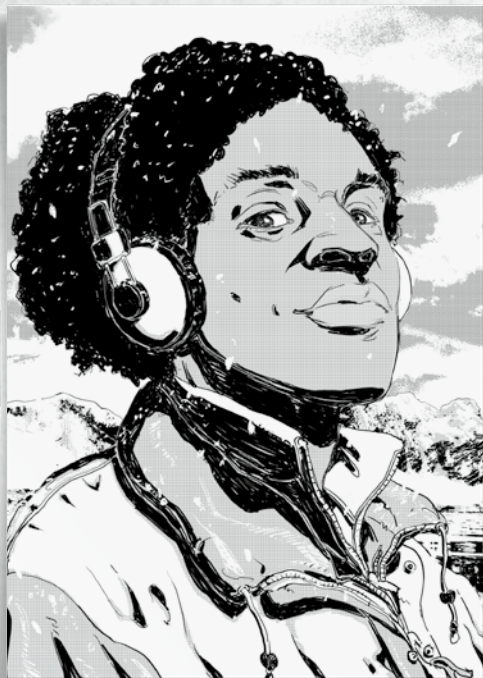
- Cabo O’Ryan
- Pupila del profesor Roswell (investigadora)
- Arqueóloga (investigadora espía)
- Carter (si aún está viva)
- Profesor Roswell
- Profesor Lébedev

forma horrible en que van a ir muriendo los *personajes no jugadores*.

Harris lleva su rifle de caza y, muy preocupado por el estado en que se puedan encontrar a sus perros, quiere ir delante. Sin embargo, el sargento Johnson se lo impide, ya que porta un rifle de asalto y comenta que sabe manejar las armas mejor que Harris. Así pues, se pone delante del grupo y ordena al soldado Sikorski «Sik» que defienda la retaguardia, el cual se ubica por tanto el último de todos. Esto implica que deberá ser otra persona la que lleve el lanzallamas (lo más apropiado sería que fuese uno de los investigadores).

Mientras el grupo se acerca a las perreras, algunos pueden empezar a oír (tirada por *Escuchar*) ruidos extraños, guturales, mezclados con los aullidos de dolor de los perros. Al llegar casi al final del pasillo, ven que el último tramo no tiene luz. Entre las

sombras pueden apreciar algo que se mueve. Unos ojos rojos penetrantes aparecen al fondo, seguidos de unos gruñidos. Si consiguen iluminar el pasillo, se encuentran delante a dos seres espantosos (tirada por *COR* con pérdida de 1D3/1D10). Se trata de lo que antes habían sido dos bellos perros alaskan malamute, ahora convertidos en algo horripilante. Aunque mantienen su figura canina, se les ven los huesos, con jirones de carne y piel que les cuelgan por el cuerpo. Sus caras desafiantes enseñan en todo momento unos dientes afilados que parece que les hayan crecido. Sus ojos están inyectados en sangre, como antes les pasó a los pobres desgraciados en el comedor. Por si fuera poco, de otro rincón a oscuras surgen dos más. Por sus rasgos parecen ser de la otra raza, la siberian husky, pero muestran el aspecto y la agresividad de los primeros.



Sonny Winston



Walter Anderson

Harris no puede creer lo que está viendo y, con lágrimas en los ojos, intenta calmar a una de estas bestias. El perro no se lo piensa, sino que se tira encima de él y lo destroza enseguida.

Winston y Anderson van a correr la misma suerte que su compañero, pues son rodeados por ellos. Winston, que lleva un cuchillo grande de cocina, lo levanta para atacar a uno de los perros. Sin embargo, sin que sepa de dónde, surge otro por detrás y de un solo mordisco le arranca el brazo. El joven cae dentro de la jaula mayor, y es entonces cuando los investigadores ven (tirada de **Cordura** con pérdida de 1D6/1D20) lo que hay dentro de la perrera. Es una escena horrenda. Las rejas están roídas y se pueden apreciar algunos perros muertos, destrozados. Otros, sin embargo, han sido mezclados en una extraña masa en la que todo son patas, ojos, morros y colmillos, con

bocas amenazadoras que se abren y cierran buscando comida. Hay tentáculos que surgen de entre esta masa. Uno de ellos agarra a Winston por el cuello y se lo lleva hasta una de sus bocas, con la que lo engulle rápidamente mientras se oyen los gritos de horror y dolor del pobre muchacho.

Por su parte, Anderson se ha quedado en un rincón, atemorizado, agazapado y temblando mientras ve cómo tres de las horribles criaturas se le acercan, gruñendo y babeando. En el suelo, a su lado, ve el rifle de su compañero Harris. Armándose de valor, no duda en cogerlo. Sin embargo, su miedo le supera y, un momento antes de que los perros se le tiren encima, se introduce el cañón del rifle en la boca y se pega un tiro. Sus sesos se esparcen tanto por la pared donde estaba apoyado como por el suelo, y los monstruos se deleitan con ellos y con lo que queda del desgraciado.







Los investigadores pueden disparar a los animales para ganar un poco de tiempo de modo que, antes de que puedan reaccionar y se levanten, los puedan quemar y acabar así con ellos de una vez. También pueden quemar al horrible engendro que hay dentro de la jaula para terminar con él con facilidad. Sin embargo, deben darse prisa porque los tentáculos se van convirtiendo en grandes garras que van destrozando el techo en un intento de crear una salida por allí.

Al final, pueden darse cuenta de que en la pared hay un agujero por donde, al contar las bajas, comprenden que han escapado dos de los perros. No pueden saber si estaban transformados o si tan solo eran perros normales que huyeron despavoridos.

De una forma u otra, por lo menos habrán quedado vivos el sargento Johnson y el soldado Sik, además de (así lo espero) algunos de los investigadores.

EN EL LABORATORIO CIENTÍFICO

El grupo que se dirige al laboratorio científico encuentra rastros por el suelo y paredes de lo que podrían ser las pisadas de las patas de una araña gigante o, lo que es lo mismo, la cabeza del soldado Tex convertida en un espeluznante arácnido. (Con una simple tirada de **Seguir rastros** o algo parecido, no costará encontrarlos).

De camino, el profesor Roswell comenta que ya recuerda dónde había visto antes aquellas inscripciones de la tablilla. Explica que un alemán llamado Friedrich von Junzt escribió en 1839, en Düsseldorf, un libro del que se guarda una edición en una caja cerrada de la biblioteca de la Universidad de Misakonic. Roswell ha tenido acceso a él y ha llegado a leer varios párrafos. El libro recibe el nombre de *Unaussprechlichen Kulten*, que traducido quiere decir algo así como «cultos

sin nombre» o «cultos innombrables». Su cubierta es de cuero pesado y lleva cerrojos de hierro. Uno de los textos de este libro contiene información sobre sectas que adoraban a deidades prehumanas, entre ellas un tal **Shenthesh-enth**. Incluye símbolos en relación a este último que, según Roswell, son exactos a los que han encontrado en la caja y la tablilla. Si es así, les advierte de que se enfrentan a algo muy peligroso, a un ser primigenio y superior en muchos aspectos, y que deben ir con mucho cuidado.

Al llegar hasta el laboratorio, el lugar de la base donde se hacen las pruebas y trabajos científicos, ven que todo está a oscuras y tan solo una luz de emergencia alumbraba la sala. El recinto tiene varias filas de mesas y, encima de estas, todo está lleno de probetas, microscopios y toda clase de material de investigación.

De pronto (tirada por **Escuchar**), se oyen pisadas de algo que se mueve rápido, como si de alguna alimaña se tratara, ya sea una araña, una cucaracha o algo parecido. El cabo O’Ryan dice al grupo que se pongan detrás de él y se mantengan juntos, y atraviese una de las hileras de mesas. También ordena que aquel que lleve el lanzallamas vaya el último. Una tirada por **Descubrir** Difícil o Extrema hará que quien la pase pueda darse cuenta de que, encima de una de las mesas, algo se mueve. No obstante, resulta imposible de atrapar porque se mete entre unos tubos de ensayo, salta al suelo y se esconde entre dos mesas.

Si el grupo intenta rodearlo se lleva la sorpresa de que, cuando van a enfrentarlo, ya no se encuentra ahí. De nuevo escuchan el movimiento de la criatura, pero esta vez parece que viene de alguna pared e incluso del techo. Sin que le dé tiempo a reaccionar, el cabo O’Ryan es atacado por ella. Está justo encima de él y le cae desde el techo. Sus



patas delgadas, peludas y cubiertas por unas pequeñas ventosas, se adhieren a su cara y la empiezan a drenar como si le estuviera absorbiendo la vida. O’Ryan intenta liberarse del ser y grita de dolor, pero al abrir la boca este aprovecha para introducirle una lengua que es en realidad otro tentáculo, con el mismo tipo de ventosas que las patas. Con él, le perfora la parte posterior de la cabeza y se puede llegar a ver cómo le lame su cerebro reventado. Todo esto ocurre en unos pocos segundos, y el grupo queda atónito ante tal espectáculo (además de que, claro está, se tiene que tirar por **Cordura** con una pérdida de 1/1D6).

Cuando deja caer los restos del cabo, los investigadores observan que dos de las patas del espeluznante ser se están regenerando y se están convirtiendo en brazos y manos, y de que en la parte baja de la cabeza le está creciendo algo parecido a un cuello. La criatura se los queda mirando por un instante y, dando un gruñido ensordecedor, se vuelve a esconder con rapidez entre las mesas.

El grupo aprecia que una de las puertas del laboratorio se entreabre y por ella escapa la cabeza-araña. Ahora ya usa dos de sus patas como si fuesen manos para ayudarse a caminar. También tiene algo de tronco, que se ha formado debajo del cuello que le estaba volviendo a crecer.

Pueden pensar que no ha podido ir muy lejos, con lo que pueden registrar los despachos contiguos. Hay cuatro puertas en el pasillo, dos en un lado y dos enfrente.

Cuando el grupo llega al tercer despacho, escuchan un sonido similar a fluidos mezclados con el ruido de huesos rotos. Suponiendo que se acerquen con cuidado, a oscuras, hasta acorralar en un rincón a aquella cosa, al fijarse mejor se dan cuenta de que está formándose casi en su totalidad lo que parece el cuerpo del soldado Tex. Solo le faltan su

pierna y pie derechos, que le están creciendo ahora mismo, delante de ellos.

Nota para el Guardián

Aquí dejo que utilices tu imaginación, Guardián, si es que quieres hacer perder el tiempo a los jugadores. Puedes hacer que busquen y crear cierta tensión en los dos primeros despachos (los que están uno frente al otro) sin que lleguen a encontrar nada.

Una vez terminada la transformación, el cuerpo se levanta y se acerca poco a poco. Los profesores Roswell y Lébedev se ponen delante de todos e intentan dialogar con el ser (llamémosle Eso-*Tex*). Por un momento parece funcionar, e incluso Eso-*Tex* baja sus desafiantes brazos y sonríe, a la vez que una lágrima brota de uno de sus ojos y recorre su mejilla. A continuación, se lleva las manos a la cabeza, la baja y se escuchan sus sollozos.

Los profesores no se lo piensan y se acercan a él para intentar consolarlo. Sin embargo, en ese instante, el ser alza la cabeza, sus ojos se tornan rojos y muestra una sonrisa diabólica. Con rapidez, le da un manotazo a Roswell lanzándolo hasta la pared de enfrente, a tres metros de distancia. Después, con la misma velocidad, agarra a Lébedev por los hombros y lo levanta del suelo, haciendo que no pueda tocar con los pies a tierra. En ese momento, del pecho de Eso-*Tex* surge un tentáculo que se convierte en un brazo humano, aunque acabado en una mano enorme que parece una garra. Con ella coge al profesor por el cuello, se lo rompe con un simple movimiento y lanza su cuerpo inerte junto a su compañero americano, que yace ya muerto en el suelo con la cabeza abierta.

En medio de esta confusión, los investigadores poco pueden hacer. Sin embargo, pueden intentar combatir con Eso-Tex, aunque este acabará escapando por una de las ventanas del despacho.

Si Carter aún está viva por un casual, intentará que mueran todos los investigadores de una forma u otra. O, por lo menos, hará lo posible para que Eso-Tex actúe a sus anchas, pues piensa, erróneamente, que la criatura puede llegar a hacerle caso y ayudarla en su misión.

Aparte, si no se queman los cuerpos de Roswell y Lébedev, estos se buscarán y se juntarán, estén donde estén, entremezclándose hasta transformarse en un engendro grotesco de dos cabezas, piernas, manos y garras y patas, que se desplaza arrastrando todos sus apéndices por el suelo. Conserva las mentes ahora trastornadas de los profesores, pero no su libertad de pensamiento.

LA CAJA MISTERIOSA

Después de que busquen por toda la base y aniquilen lo que encuentren (si es el caso), y de que piensen que están a salvo (por lo menos por un rato), los supervivientes se pueden reunir en la sala de juegos. Allí se ve que tan solo quedan con vida el sargento Johnson, el soldado Sik y los propios investigadores.

Mientras que los militares se dedican a vigilar ventanas y entradas al recinto, junto con algún investigador, el resto se pueden dedicar a continuar averiguando cosas que les sirvan para combatir a estas criaturas. Y una de ellas es la caja que encontraron, que recuerdan que recogió Roswell y la guardó en su habitación. Así que van a buscarla. En su momento vieron que apenas pesaba. Tiene las medidas de entre una especie de joyero y una caja de zapatos. Toda la tapa su-

perior presenta unos círculos de colores en su contorno, mientras que en el centro tiene una serie de signos escritos que parecen claves o letras. En su momento ya descubrieron que se trataba de un extraño alfabeto.

Si se oprime alguno de los círculos de colores, la caja se ilumina y se escucha una voz hablando en un idioma que no se entiende y que no pertenece a este mundo. Cuando se vuelve a oprimir, la voz calla. Al intentarlo con los demás círculos, pasa exactamente lo mismo, también con idiomas no conocidos por ningún humano. Después de estar un rato probando, se llega a escuchar alguna lengua terrestre. En concreto, descubren que, para escucharla en el idioma deseado, deben pulsar el sexto botón de izquierda a derecha.

La voz surgida de la caja dice así:

«Grabo esto en un momento de desesperación, ya que no sé si me queda mucho tiempo. He podido volver a encerrarlo, no sin que antes causara bajas entre nosotros. Solo quedo yo y un compañero. Está malherido y lo he acostado en su aposento, tranquilo y seguro. Yo también haré lo propio cuando acabe este informe, que espero que llegue a escuchar alguien antes de que sea demasiado tarde. Quien lo haga se asombrará de que me pueda entender, pero nuestra tecnología es superior a muchas y ha logrado crear un sistema de traducciones a idiomas o dialectos de diferentes sistemas y galaxias.

»Según mis cálculos, y tras poderlo estudiar y traducir más correctamente, ahora estamos en lo que sería el IV milenio de lo que aquí llaman Edad Antigua.

»No sé si en este lugar donde nos encontramos existirá alguna forma de poder ayudarnos. Este es el planeta azul, Tierra, como lo llaman ellos. Sabíamos de su existencia, pero no habíamos estado nunca. Somos un pequeño equipo de científicos que investigamos y estudiamos culturas diferentes a las nuestras. Nos encontramos lejos de nuestro



querido planeta y ya llevamos demasiado tiempo fuera de nuestro hogar. No obstante, nos topamos con algo que no esperábamos. Toda civilización tiene sus costumbres, creencias o religiones, y la nuestra no iba a ser menos. Por eso nos sorprendió encontrarnos en un planeta lejano los restos de un ser que, por los grabados del sepulcro donde descansaban sus restos, vimos que pertenecía al nuestro. Demasiado tarde nos dimos cuenta de que aquel ser era uno de los dioses primigenios que se habían manifestado en nuestro mundo, y también en otros, trayendo maldad y destrucción. Un ser maligno y no divino, como pensaban unos, y tampoco un gran navegante que había llegado hasta allí, pero que no pudo volver por cualquier razón, como pensamos otros. Ahora, ya tarde, he repasado escritos de nuestra historia y he descubierto que, según nuestros ancestros, ellos ya se habían enfrentado y vencido a ese ser, de nombre Shenthesh-enth, y lo habían alejado lo más posible de nosotros.

»En nuestro viaje cometimos la gran equivocación de despertarlo por la insensatez de uno de nuestros colegas. Este ser necesita un cuerpo para regenerarse y renacer, ya que el suyo original se hizo cenizas gracias al recipiente y la tablilla situados sobre él. Allí se guarda su propia esencia, su alma, que no volverá a no ser que se destape el recipiente. O, lo que es lo mismo, a no ser que se toque o aparte la tablilla.

»En nuestro afán por defendernos y acabar con él, lo intentamos todo. Si lo desmiembras, se hacen cenizas todas sus partes excepto la cabeza. A esta pueden crecerle patas para salir corriendo, esconderse y atacar a cualquiera. Al poco tiempo se vuelve a regenerar, creciéndole de nuevo sus miembros, y con más fuerza, si cabe.

»Si se encuentra a solas con alguien, lo hipnotiza de forma que lo hace suyo, volviéndolo maligno como él. Contra todo aquel a quien le ocurrió esto no se tuvo más remedio que utilizar el fuego, ya que es la única forma para acabar con ellos.

»Tuvimos suerte de poder vencer a Shenthesh-enth gracias al pergamino escrito por nuestros ancestros, el cual encontramos entre los restos del sepulcro. Debe ser leído delante de él. Lo he guardado después en el mismo lugar, ya que nunca se sabe.

»Por cierto, los signos que se pueden apreciar sobre la grabadora no son otra cosa que nuestro alfabeto. He tenido a bien inscribirlo ahí en caso de que alguien pudiera necesitarlo.

»Estoy bastante fatigado y débil, casi sin fuerzas después de devolver el ser a su sepulcro. Me retiraré a mi aposento, donde esperaré mi destino, sea el que sea. Espero que un día alguien pueda encontrarnos y, al escuchar esto, sepa qué hacer».

Tras escuchar el mensaje, el investigador que se había quedado vigilando en la sala de juegos puede observar (tirada por **Descubrir**) por una de las ventanas que algo se arrastra por la nieve y que, poco a poco, se dirige hacia la edificación. (Si no han acabado antes con los cuerpos de Roswell y Lébedev, quemándolos, son estos los que, fusionados en uno solo, se dirigen sigilosamente a atacar al grupo. Si, por el contrario, habían destruido a este ser, quien se acerca es uno de los salvajes, aún vivo). Al mismo tiempo, desde la ventana que vigila el soldado Sik, este aprecia una forma humanoide que, dando un salto, se encoge delante de ella, dispuesta a romper sus cristales y entrar. Por si fuera poco, todo el grupo puede oír (tirada por **Escuchar**) un gruñido procedente de la perrera. (Si a nadie se le hubiese ocurrido la brillante idea de tapar el agujero que allí había, por él es por donde ahora entra el ser que están escuchando. Si lo taparon, el canino poseído ha conseguido hacer otro igual y entra por ahí).

De nuevo, la acción está servida. Como prácticamente todo sucederá a la vez, ya sabéis: iniciativas y combate.



Jarek Silorski «Sik»

EN LA COCINA Y DE VUELTA A LA PERRERA

Lo que viene ahora es la explicación de lo que ocurrirá en cada momento, así como la lucha y muerte por parte de los dos desafortunados militares. A no ser que, por cuestiones diversas del juego, el destino de alguno de ellos cambie (debido a las acciones de los investigadores, claro está).

Cuando el ser descubierto por el investigador llega hasta el ventanal que este está vigilando, se pone en pie, pega un horrendo alarido y da un salto con el que desaparece de allí. Al poco, se oyen unas pisadas por el tejado. Si las siguen, se percatan que llevan hasta la cocina, justo donde una gran campana absorbe los humos de las comidas. Allí se ve cómo de su interior surge una garra y, en pocos segundos, acaba entrando el ser.

Al mismo tiempo, la criatura bajo la ventana vigilada por el soldado Sik irrumpe

en la sala de juegos a través de los cristales. Se tira encima del soldado, que no puede reaccionar a tiempo. El salvaje le pega un mordisco en un brazo y le arranca un buen trozo de carne. El soldado consigue deshacerse de él y, con su arma, le encaja un par de disparos en la cabeza. El ser se aparta y, llevándose las manos a su rostro, comienza a desgarrárselo, quitándose la carne a jirones y abriéndose la cabeza en dos. Entonces, un par de tentáculos salen de su interior y agarran a Sik por el cuello. Sin que este pueda soltarse, lo van acercando hasta su barriga, que también se abre en dos, aunque en vertical, como si de una boca de tiburón se tratara. Con unos afilados dientes que aparecen alrededor, empieza a morder y engullir al soldado. Primero devora su cabeza y luego su cuerpo, que se agita espasmódico. Mientras, los gritos de dolor y auxilio del infeliz se entremezclan con llantos de desesperación.

En lo que se refiere al sargento Johnson, no va a tener mejor suerte. Se encuentra delante de la entrada de la perrera donde se han escuchado los gruñidos y, en la oscuridad del pasillo, distingue unos ojos rojos que ya ha visto antes. No se lo piensa y se acerca (tan solo un poco, porque no es tonto). Cuando tiene al ser canino a tiro le vacía el cargador y lo deja medio destrozado. Seguidamente vuelve a la sala de juegos, coge uno de los lanzallamas (o, si lo lleva uno de los investigadores, pide que vaya con él), vuelve a la perrera y deja convertido en cenizas al animal.

Lo que no recuerda el sargento Johnson es que por el agujero de la perrera escaparon dos animales. Ahora es demasiado tarde ya. Después de la ira y rabia con la que ha acabado con el ser, y tras el gran suspiro de satisfacción y descanso que profiere, no se percató de lo que tiene detrás. Tan solo le da tiempo



Arnold Johnson

a escuchar un gruñido y girarse deprisa antes de que el animal se lance sobre él, directo a su garganta, la cual desgarrar de tal forma que su cabeza cae al suelo y rueda unos metros por el pasillo. El ser sigue mordiendo y tragando, ensañándose con su cuerpo sin vida, hasta que tan solo quedan unos cachos de carne por el suelo. El morro amenazador del que antes fuera un perro alaskan malamute queda babeando saliva mezclada con sangre. Si nadie se deshace de este ser, huye por el mismo agujero por el que entró.

Esto también ocurre con la criatura con la que se enfrentarán en la cocina. A la más mínima situación de peligro que se encuentre, intentará huir.

REGRESO A LA EXTRAÑA EDIFICACIÓN

Lo que han descubierto al escuchar la grabación de la caja es que la única forma de

acabar con el ente primigenio es usar el pergamino y después dejar la tablilla encima del recipiente tal y como se la habían encontrado. Para ello, deben volver al lugar donde empezó esta situación, localizar el pergamino y hacer volver a su lugar al monstruo que despertaron, acabando así con la pesadilla.

Deben equiparse bien y, una vez tengan todo, lo mejor es dirigirse hasta allá con el helicóptero. (Los investigadores deberían procurar coger la tablilla con la inscripción, si es que se la llevaron de la estructura. Además, alguno de ellos debería llevar consigo el alfabeto encontrado. Si no, el Guardián debería dar una pista para que alguien lo coja antes de salir, como por ejemplo pedir una tirada Difícil de INT para que quien la saque piense qué les puede servir. O, al menos, para leer el pergamino). Si decidieran ir con el quitanieves, se encontrarían con que es totalmente imposible porque este ya no está. Carter —Petrova—, si aún está viva, lo habrá cogido para dirigirse a la base rusa más cercana, la base Rúskaya, y así informar de todo. (Lo siento por los jugadores, pero habrá escapado. Ha sabido mantenerse a raya y bien escondida. ¿Quién sabe si otro día, en otra aventura...?).

Al llegar, tras dejar a unos metros el helicóptero, el grupo puede entrar en la edificación por el mismo lugar por el que había accedido anteriormente. Como la otra vez, el calor es insoportable ahí dentro, más que nada porque los personajes van abrigados para la temperatura exterior. Si quieren pueden desprenderse de la ropa innecesaria. Si no, lo pasarán muy mal, sudando y bastante incómodos.

Deben ir en busca del pergamino, cogerlo, descifrarlo y atraer al ser maligno hasta el sepulcro. De primeras parece fácil, pero se encuentran con una gran dificultad. Una

vez dentro, cuando están avanzando por el pasillo, las luces se apagan y enfrente vuelven a ver aquellos dos puntos rojos que no son otra cosa que dos ojos. Además, oyen el ensordecedor gruñido del perro poseído que escapó y que en estos momentos se va acercando poco a poco. De golpe las luces vuelven a encenderse, pero tras escasos segundos vuelven a apagarse, repitiéndose esto varias veces hasta que acaban siendo intermitentes. Todo ello produce un efecto visual que hace parecer que el movimiento sea en cámara lenta sin que así lo sea. El monstruoso perro se tira entonces encima de los investigadores, que deben acabar con él. Si lo consiguen, todo vuelve a la calma (de momento). Los personajes se reponen y, para que las luces queden fijas, solo tienen que tocar uno de los plafones que hay expuestos por todo el pasillo.

UN PERGAMINO ESCONDIDO

Al llegar a la sala hexagonal, ven de nuevo el sepulcro, que aún permanece abierto como lo dejaron. Dentro, en un rincón, bajo unos antiguos jirones de ropa de color oscuro, se esconde lo que parece una especie de pergamino arrugado. Está enrollado y se mantiene atado con una cinta a su alrededor acabada en un bonito lazo.

Al desprender la cinta del papel, los investigadores encuentran un escrito en su interior (**ayuda de juego 4**). Sí, ahora tienen el pergamino en su poder, pero con la dificultad de que está escrito en el mismo idioma que la anterior tablilla. Necesitarán un tiempo para poder finalmente descifrar y traducir todo lo escrito. Dice así:

«YO TE ORDENO QUE REGRESES
AL LUGAR DONDE DEBES ESTAR,
ENGENDRO DEL MAL.
SHENTHESH-ENTH».



Ayuda de juego 4

ENFRENTAMIENTO FINAL

Mientras se está descifrando el escrito, los investigadores notan ligeros temblores en la tierra, como pequeños terremotos o movimientos sísmicos. Algunos pueden aprovechar e ir a investigar qué está ocurriendo.

En el pasillo, observan que aquellos respiraderos o ventanillas que habían visto la primera vez se están abriendo por la mitad y una especie de humo sale por ellos. A primera vista parece helor, pero si se acerca la mano se nota caliente. Si siguen adelante, les sorprende la silueta humana de alguien que, delante de ellos, adopta una actitud desafiante. Se trata de uno de los salvajes que aún quedan vivos y que intenta atacarlos. Sin embargo, si van con lanzallamas y demás utensilios de defensa, no es difícil acabar con él.

No ocurre lo mismo con otro ser que no llegan a ver durante la pelea. Aparece por detrás, coge a uno de los investigadores y lo

lanza contra la pared. Se trata de Shenthesh-enth (en el cuerpo de Tex), quien, lleno de ira, maldice a los personajes en su idioma. Se produce una lucha contra él en la que los investigadores pueden salir bastante mal parados, ten en cuenta que aunque el fuego puede dañarlo, es muy difícil pillarlo. (Utiliza tu imaginación, Guardián. Hazles pasarlo mal. Por ejemplo, Shenthesh-enth tiene el poder de convertirse en algo que ya ha visto con anterioridad, como quizá un ser horrible de otro planeta que haga a los investigadores perder puntos de **COR**. O bien, al cortarle o arrancarle cualquier miembro de su cuerpo, este vuelve a crecerle tras dejar pasar un asalto de combate, etc.).

En determinado momento, da un salto ante los ojos de los investigadores y se pone a correr a cuatro patas por el techo y las paredes, dirigiéndose a la sala hexagonal donde se está descifrando el escrito del pergamino, pues si lo consiguen sería su perdición. Cuando llega y ve lo que están haciendo los investigadores, se acerca rápido al sepulcro e intenta meterse dentro. (Una tirada de **Psicología** hará ver que, por primera vez, el ser se siente asustado y sabe que ahí dentro podrá fortalecerse. Allí está su esencia, su alma). Sin embargo, al aferrarse con toda confianza se quema las manos, pues no puede tocar el sepulcro en forma humana y menos si el pergamino no permanece dentro.

Su rabia se vuelve mayor e intenta atacar de nuevo a los investigadores, pero con menos poder. Los personajes se dan cuenta de que el sepulcro le ha hecho bastante daño (es un simple efecto narrativo y no pierde Puntos de Vida. Simplemente empieza a preocuparse, está más nervioso y menos seguro de sí mismo).

No obstante, se puede entablar una buena pelea hasta que el ritual del pergamino esté completo. Cuando sea así y se haya

leído, el dolor de Shenthesh-enth se aprecia mucho más. Maldice y grita en su idioma, pero llega a decir algo en el de los personajes que entienden a la perfección: «VENDRÉIS CONMIGO».

Ven cómo se va consumiendo y convirtiéndose en un gran remolino hasta que, después de emitir alaridos, gritos y gruñidos, se mete poco a poco en el sepulcro. Entonces la tablilla (si los investigadores la traían) salta de las manos de quien la sostenga o sale disparada de cualquier mochila o bolsa donde se lleve y se coloca encima del recipiente de donde se había cogido al principio. Ahora, para cerrarlo, tan solo queda mover aquel signo que parecía un sol y que hacía que se abriera la losa que cubría la parte superior del sepulcro. En ese mismo momento, regresan los movimientos de tierra, aunque paran en unos pocos segundos.

ÚLTIMOS DESCUBRIMIENTOS Y EPÍLOGO

Cuando los investigadores abandonan la sala y atraviesan el pasillo de vuelta, se fijan en que vuelve a emanar aquel humo de las rejillas. Ya en la salida, allí por donde habían entrado, ahora ven que hay más luz debido al movimiento que han notado en el suelo y que ha dejado el hueco de entrada más grande. Ahora se percatan de algo que antes no habían visto. Justo al lado de los primeros huesos que encontraron, a su izquierda, hay una puerta. La primera vez que vinieron no llegaron a darse cuenta, algo achacable a la sorpresa de estar entrando en esa estructura por primera vez.

Esta puerta no tiene maneta ni cerradura, pero sí un pequeño botón a su lado. Al presionarlo la puerta se abre, deslizándose y perdiéndose en su interior, similar a lo que harían las puertas de un ascensor. El interior tiene el aspecto de ser eso mismo, un ascen-

sor. Hay dos botones más en una de sus lisas paredes. Si se presiona uno, la puerta se cierra y el ascensor sube unos metros; luego, vuelve a abrirse la puerta y ante el grupo aparece lo que se podría definir como una salita de no muy grandes dimensiones, forma rectangular y con una pantalla o ventanal enorme presidiéndola que deja ver el paisaje nevado del exterior. Hay tres asientos en el centro, en apariencia cómodos, y un pequeño mueble triangular justo delante de esos tres asientos. Detrás, en la pared contigua, hay un par de pantallas en las que se aprecian unos signos parecidos a los del anterior alfabeto. Sin embargo, en este caso podría tratarse de números y no de letras. Van desapareciendo uno a uno y poco a poco, lo que hace pensar que es una forma de cuenta atrás. (¿Recuerdas, Guardián, la cuenta atrás acabada en bomba que llevaba en su muñeca el Depredador? Pues más o menos lo mismo).

Tarde, se puede llegar a la conclusión de que esto no es una antigua edificación, sino que se trata de una también antigua nave espacial y que esta salita es su puente de mando. De nuevo, todo empieza a temblar y otra vez se nota el movimiento sísmico. Ahora los investigadores ya pueden deducir casi con toda seguridad que se trata de la maquinaria de la nave que se está poniendo en marcha. Shenthesh-enth quería escapar de ahí, pero ¿cómo saber dónde quería dirigirse?

Por la cantidad de signos que se ven en las pantallas (unos treinta) y por el tiempo

que tardan en desaparecer (unos 5 segundos cada uno), se puede deducir que la nave desaparecerá en dos minutos y medio... ¡con todos dentro! Se puede intentar huir de ella, pero en un principio los investigadores pueden no encontrar el botón para abrir la puerta del ascensor. Deben ver que, desde dentro de la salita, esta puerta se abre tan solo tocándola con suavidad. Una vez dentro, la decisión de qué botón pulsar es fácil: lo contrario a lo anterior.

Cuando el ascensor llega abajo y la puerta se abre, ven enfrente la grieta por donde habían entrado, que con el movimiento de tierra se está llenando de nieve y tapándose. Deben darse prisa, porque todo se mueve cada vez más. Una vez hayan salido fuera, si corren hacia el helicóptero y sin pensarlo suben a él, despegan y se marchan de allí con rapidez.

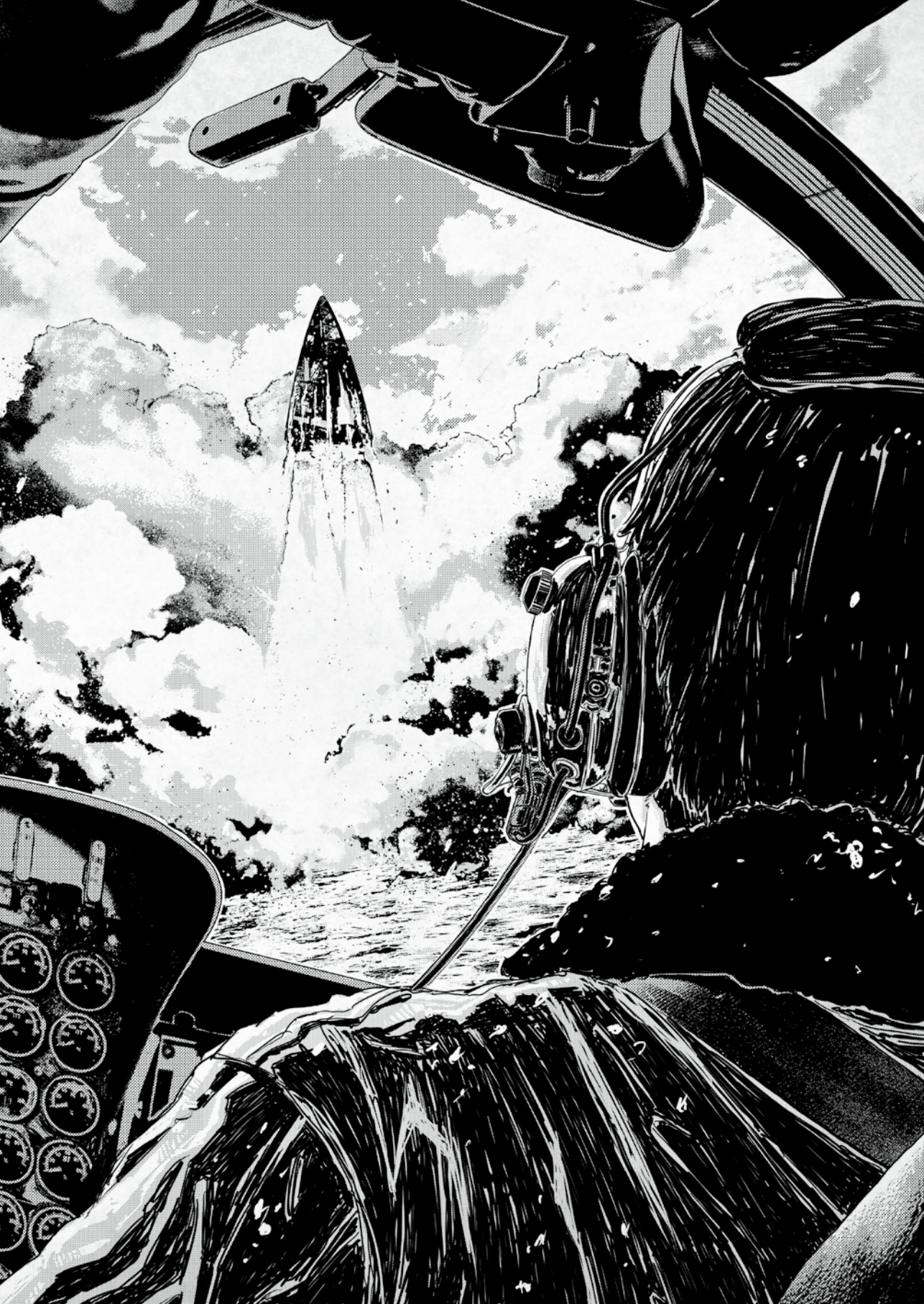
Si miran hacia donde estaban hace tan solo un momento, ven cómo una gran nave sale de entre la nieve, dejando un socavón de enorme diámetro. Sube velozmente y se pierde entre las nubes para después hacerlo en el espacio y entre las estrellas.

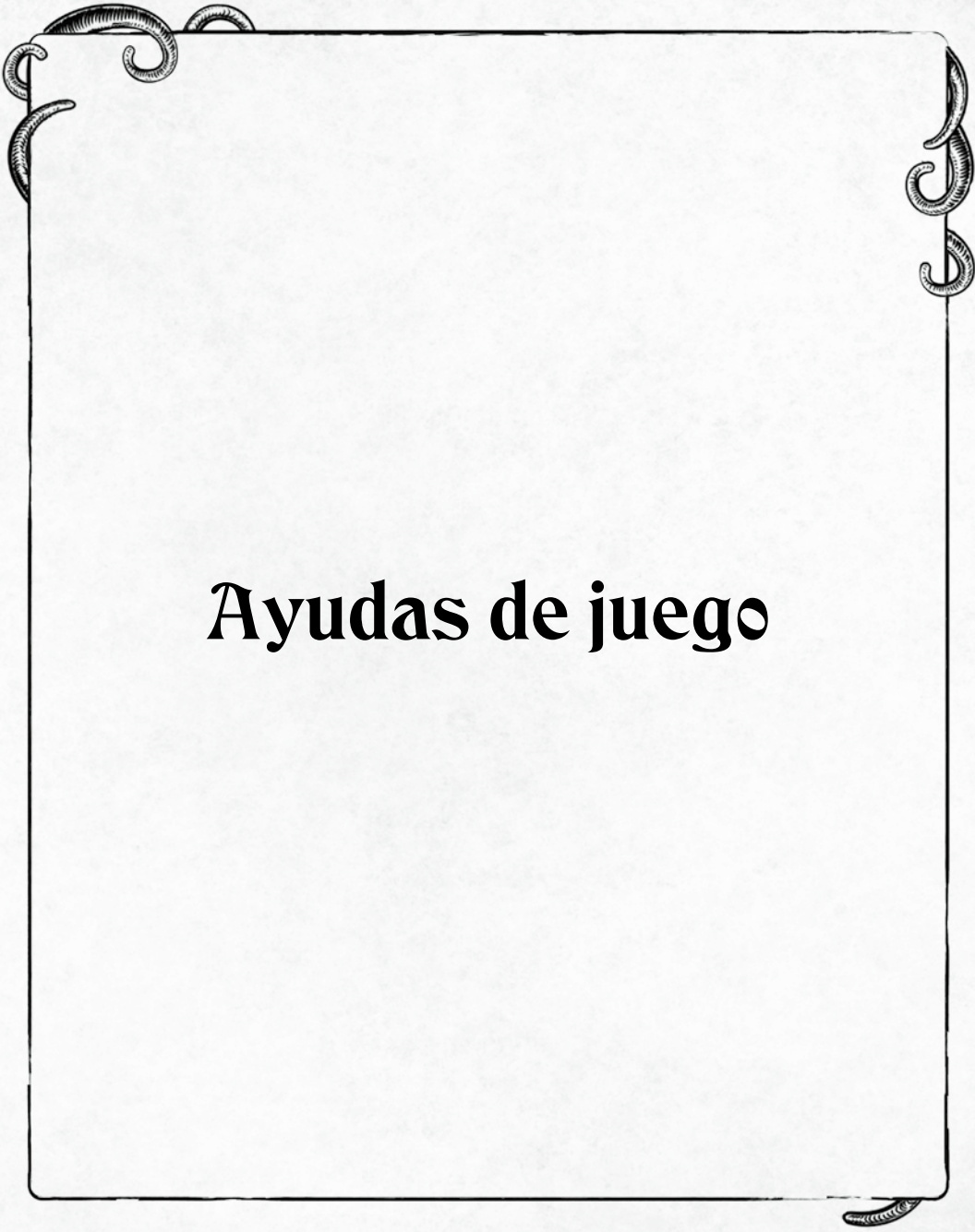
¿Dónde se dirigirá? Quién sabe si en algún planeta volverá a ocurrir otra vez lo mismo y Shenthesh-enth conseguirá por fin su objetivo.

Desde aquí, el nuestro, esperemos que no sea así y se mantenga aletargado por mucho, mucho tiempo más.

No obstante, seguiremos alerta y vigilando continuamente el cielo...







Ayudas de juego

AYUDA 1. PLANO DE LA BASE MCGUFFIN



A. Área de ocio

B. Perra

C. Zonas comunes: recibidor, comedor, cocina y dormitorios.

D. Sala de transmisiones, laboratorio y despachos de los científicos.

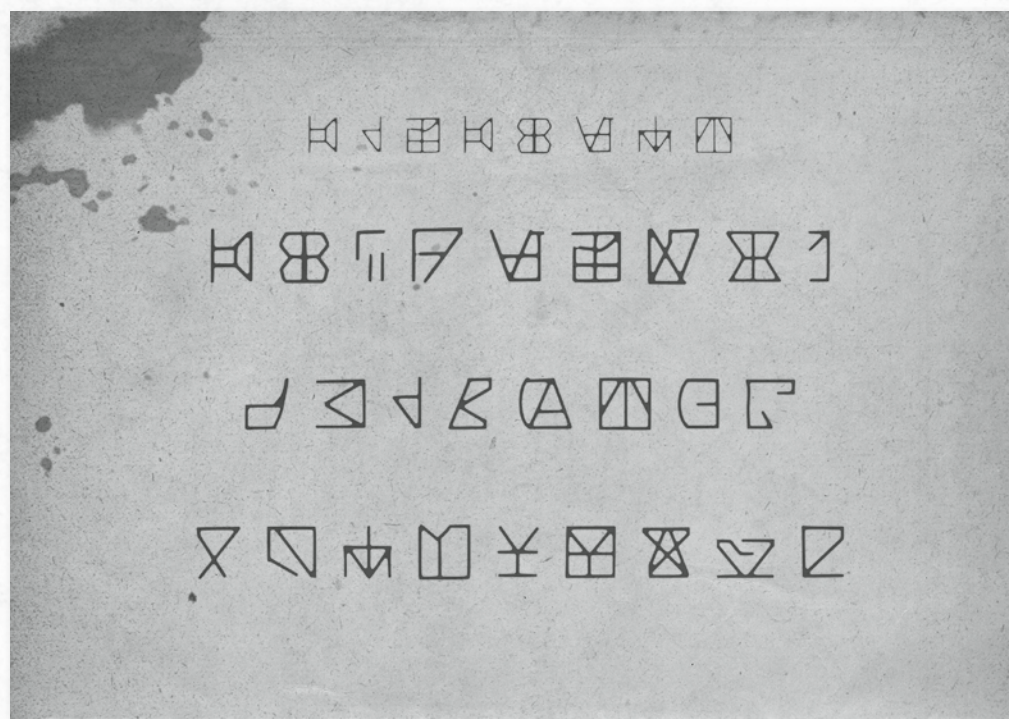
1. Barracón 1

2. Barracón 2.

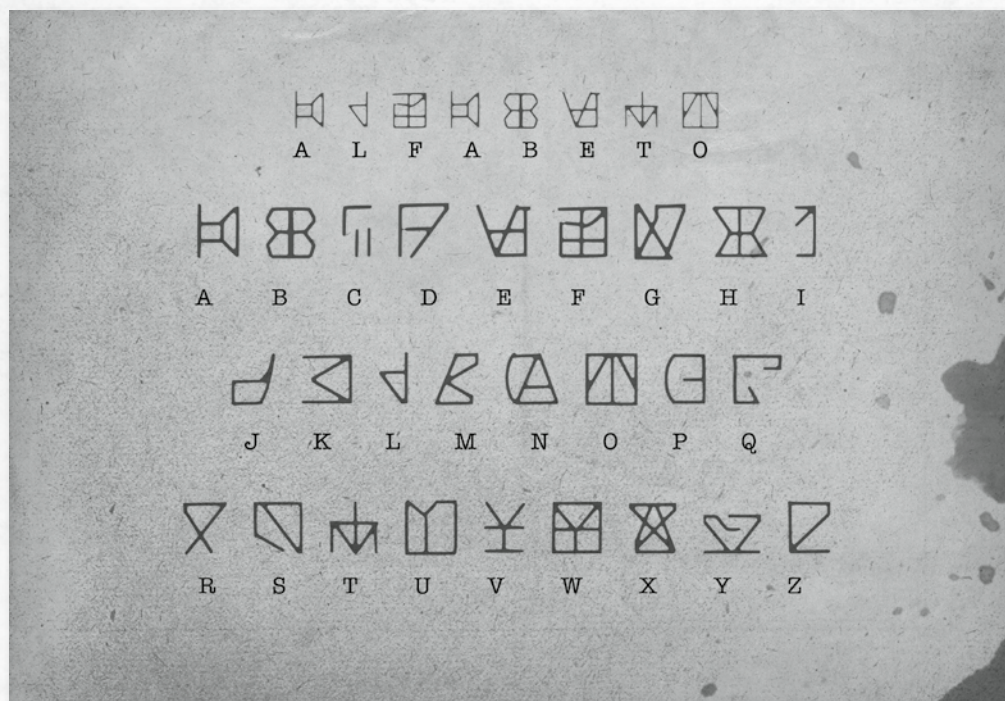
3. Barracón 3

4. Barracón 4

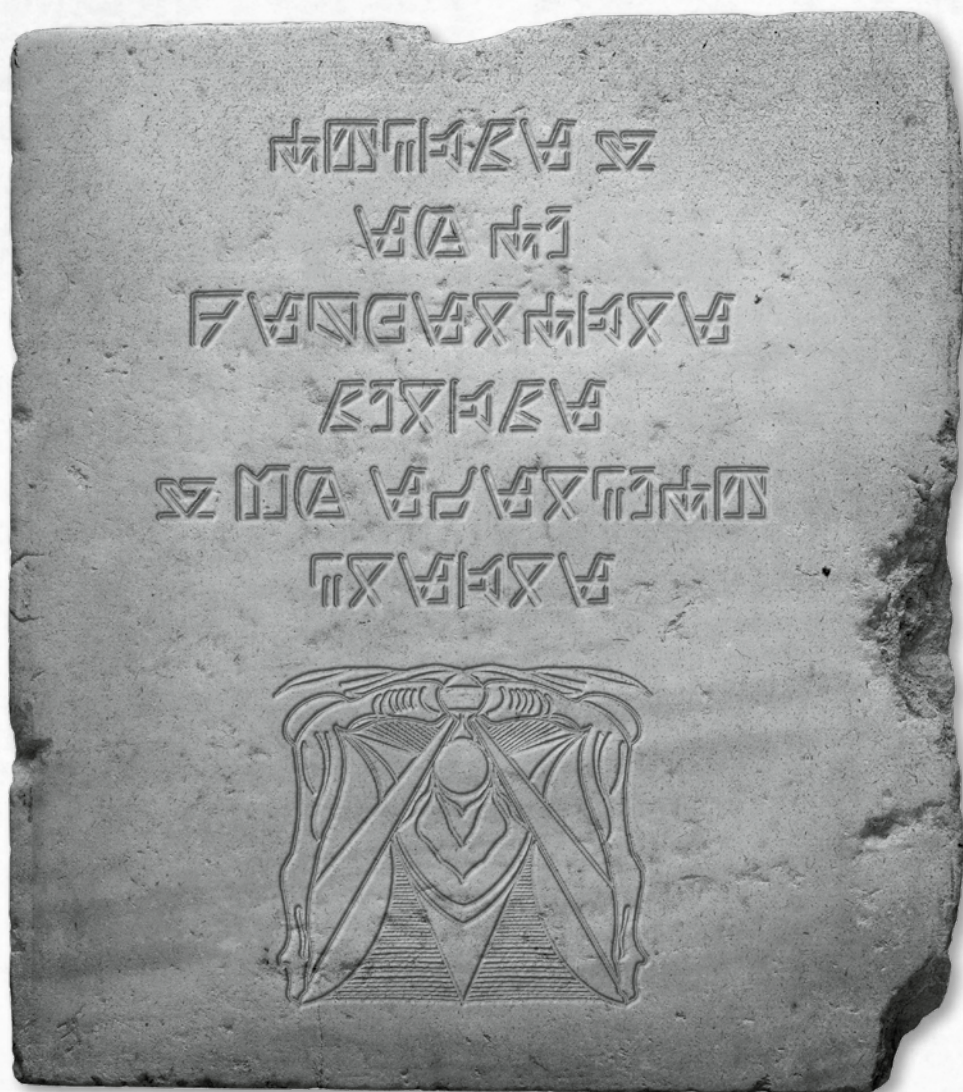
AYUDA 2.A. INSCRIPCIÓN DE LA CAJA



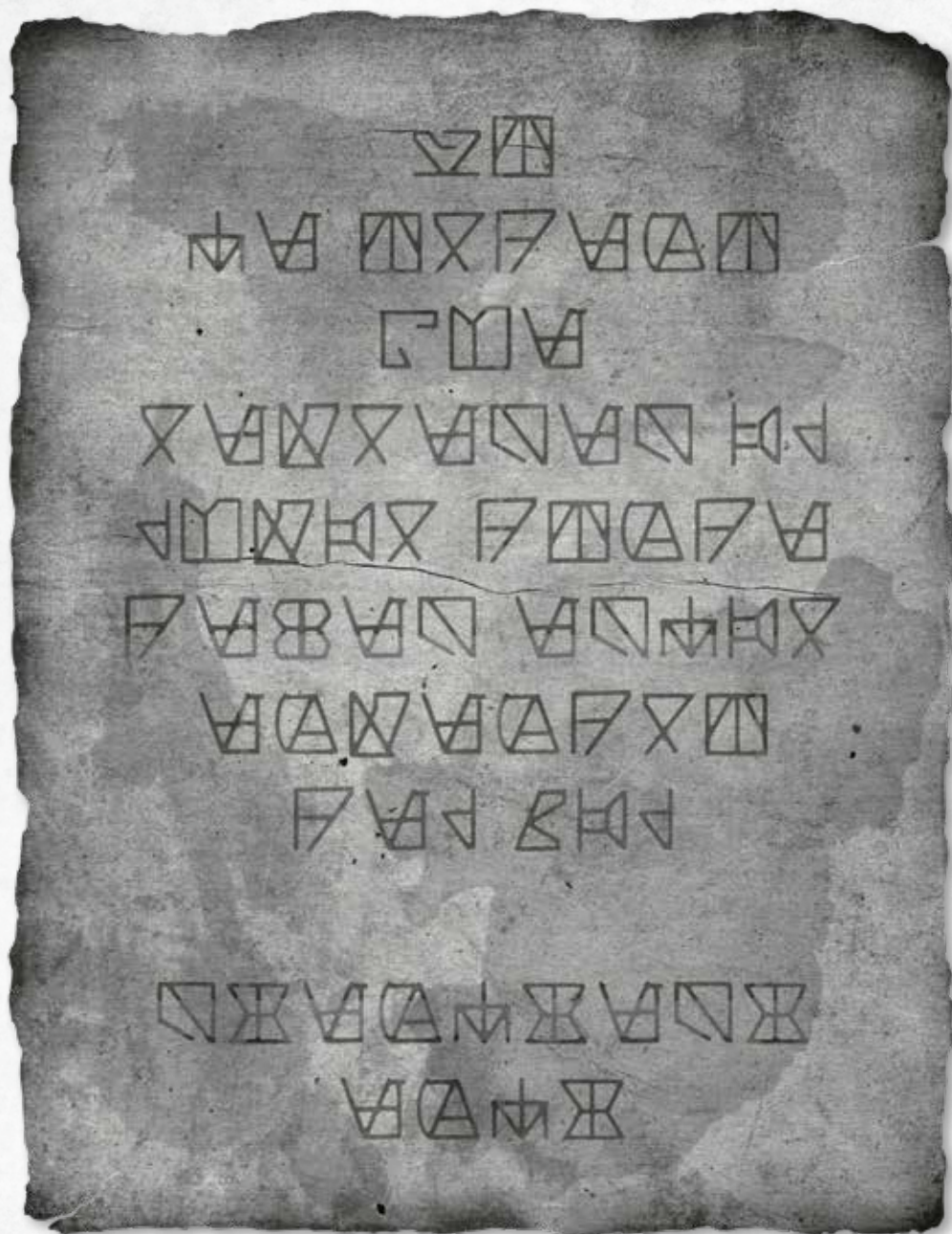
**AYUDA 2. B. INSCRIPCIÓN
DE LA CAJA TRADUCIDA**



AYUDA 3. TABLILLA CON INSCRIPCIÓN



AYUDA 4. PERGAMINO CON INSCRIPCIÓN





Personajes no jugadores y criaturas

Malcolm Roswell

55 años de edad, arqueólogo y antropólogo, profesor de la Universidad de Miskatonic. Conoce al profesor Lébedev desde hace años. Comparten trabajos y descubrimientos sin importarle para nada la rivalidad entre sus naciones.

FUE 50 CON 60 TAM 70 DES 55 INT 75
APA 45 POD 65 EDU 80 COR 57 PV 13

Bonificador al daño: -

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 13

Suerte: 55

Habilidades: Arqueología 70% (35/14), Antropología 40% (20/8), Buscar libros 75% (37/15), Crédito 80% (40/16), Ciencias ocultas 50% (25/10), Descubrir 35% (17/7), Historia 80% (40/16), Mitos de Cthulhu 12% (6/2), Otras lenguas (Latín, Griego, Ruso) 55% (27/11), Psicología 60% (30/12)

Sergey Lébedev

55 años de edad, antropólogo y arqueólogo, profesor del Instituto de Física y Tecnología de Moscú. Destinado a la Antártida por decisión propia para investigar hallazgos arqueológicos. Colega y amigo íntimo del profesor Roswell. Ya han trabajado juntos anteriormente.

FUE 40 CON 35 TAM 65 DES 55 INT 70
APA 45 EDU 80 EDU 80 COR 65 PV 10

Bonificador al daño: -

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 13

Suerte: 55

Habilidades: Arqueología 40% (20/8), Antropología 70% (35/14), Buscar libros 75% (37/15), Crédito 80% (40/16), Ciencias ocultas 25% (12/5), Descubrir 35% (17/7),

Historia 80% (40/16), Historia natural 75% (37/15), Otras lenguas (Latín, Griego, Inglés) 70% (35/14), Psicología 55% (27/11)

EQUIPO CIENTÍFICO DE LA BASE

Características generales para todos los miembros del equipo científico de la base:

FUE 50 CON 45 TAM 60 DES 65 INT 75
APA 50 POD 60 EDU 80 COR 60 PV 11

Bonificador al daño: -

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 12

Suerte: 55

Henry Brown

50 años, médico y jefe de la base. Es el único que, siendo civil, porta un arma encima. La lleva al cinto y es un revólver del 38 con 1D10 de daño, un alcance de 15m, 1 (3) tiros por asalto, 6 balas en el cargador y funcionamiento defectuoso solo con 100. Esta no es la única arma que hay en la base, puesto que también existe un rifle de caza.

Arma corta 30% (15/6)

Habilidades: Medicina 70% (35/14)

Michael Morris

35 años, buen técnico en comunicaciones y piloto de helicópteros.

Habilidades: Pilotar 55% (27/11), Radiopersonal 65% (32/13)

William Harris

42 años, encargado de los trineos y de los perros que tiran de ellos, así como del mantenimiento general de la base. Es además el conductor habitual del quitanieves. Sabe utilizar el rifle con precisión, ya que se dedica a salir a cazar de vez en cuando. Este rifle es un 30-06, con un daño de 2D6+4, un alcance de 110 m, 5 cartuchos en el cargador, 1 tiro por asalto y un funcionamiento defectuoso solo con 100.

Fusil/escopeta 35% (17/7)

Habilidades: Conducir maquinaria (quitanieves) 50% (25/10), Conducir trineo de perros 65% (32/13), Mecánica (mantenimiento) 60% (30/12)

Sonny Winston

25 años, afroamericano. Es el cocinero y se mueve siempre bailando por la base, con auriculares y walkman que parecen incorporados a él. Realmente sabe preparar muy buenos platos.

Habilidades: Cocina 75% (37/15)

Walter Anderson

40 años. Biólogo.

Habilidades: Biología 65% (32/13)

Joanna Roberts

48 años. Científica ambiental.

Habilidades: Ambientología 65% (32/13)

Gordon Griffin

45 años. Especializado en geología regional.

Habilidades: Geología 60% (30/12)

Ronda Carter

36 años. Es la científica más joven que trabaja en la base y es física especializada en meteorología y medio ambiente. Sin embargo, en realidad Ronda Carter ha sido asesinada y suplantada por Irina Petrova, quien aparte de ejercer estos mismos trabajos es agente del KGB. Irina, de padre ruso y madre americana, cursó parte de sus estudios en la Universidad de Harvard (Massachusetts). Tiene órdenes estrictas de enterarse de lo que está pasando, desbaratar los planes de los americanos y apoderarse de todo descubrimiento para beneficio de la Unión Soviética al precio que sea y sin testigo alguno, como siempre suele hacer.

Combatir (Pelea) 55% (27/11)

Arma corta 65% (32/13)

Cepillo-Navaja 55% (27/11) (cepillo de pelo de cuyo mango surge una hoja afilada y con la punta envenenada, untada con curare) con un daño de 1D3+BD para la navaja y 4D10, creando parálisis muscular y colapso respiratorio.

Habilidades: Ocultarse 70% (35/14), Física 60% (30/12), Meteorología 65% (32/13), Otras lenguas (Inglés) 70% (35/14)

FUERZAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO DE LOS ESTADOS UNIDOS

Características generales de los militares:

FUE 45 **CON** 50 **TAM** 60 **DES** 60 **INT** 75
APA 55 **POD** 40 **EDU** 65 **COR** 40 **PV** 11

Bonificador al daño: -

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 8

Suerte: 40

Armas y equipo:

Cada uno de ellos lleva un fusil o rifle de asalto M16 con un cargador de 20 cartuchos en el arma y cuatro más al cinto, con 20 cartuchos cada uno. Además, llevan una pistola Colt 1911 con cargador para 7 balas y dos cargadores más guardados en los bolsillos. También al cinto portan un cuchillo bayoneta para el fusil. Aparte, tienen un equipo de radio y un pequeño equipo de explosivos.

M16: daño de 2D6, alcance de 110 m, dispara 1(2) o ráfaga de 3 por turno de asalto y funcionamiento defectuoso con 97-100.

Colt 1911: daño de 1D10+2, alcance 15 m, dispara 1 (3) por turno de asalto y funcionamiento defectuoso solo con 100.

Cuchillo bayoneta: daño de 1D4+2+BD, al toque y 1 acción por turno de asalto.

Explosivos: 2 granadas para cada uno, con un daño de 4D10/3m, alcance de FUEx0,15m y un funcionamiento defectuoso con 99-100. Aparte, uno de ellos lleva 2 explosivos plásticos con un daño de 6D10/3m. Hay que colocarlos y pueden tener funcionamiento defectuoso con 99-100.

Sargento Arnold Johnson

32 años, afroamericano, es el de mayor rango en la base. Enviado junto a sus hombres por orden del Gobierno para vigilar los pasos del profesor

ruso, sus colegas o lo que pueda estar ocurriendo en la zona. Parece que siempre esté de mal humor, ya sea con sus hombres o con el equipo científico, a quienes quiere imponer sus órdenes. Estos se oponen continuamente. Es el doctor Henry Brown, jefe de la base científica, el primero en contradecirle, no ver con buenos ojos su comportamiento y no estar a favor de sus ideas.

Combatir (Pelea) 50% (25/10)

Arma corta 55% (27/11)

Arma larga (fusil/escopeta) 45% (22/9)

Habilidades: Lanzar 40% (20/8), Mando 70% (35/14)

Cabo Patrick O'Ryan

24 años, ascendencia irlandesa. Buen compañero, pero fiel a su rango y al deber que implica su trabajo.

Combatir (Pelea) 60% (30/12)

Arma corta 50% (25/10)

Arma larga (fusil/escopeta) 50% (25/10)

Habilidades: Lanzar 40% (20/8), Mando 45% (22/9)

Soldado Alfred Stewart «Doc»

Apodado «Doc», ya que es sanitario.

22 años, de carácter serio y disciplinado. Ha estudiado enfermería y desea cursar y sacar-se la carrera de Medicina, pero para trabajar como médico militar y así seguir en el Ejército.

Combatir (Pelea) 35% (17/7)

Arma corta 35% (17/7)

Arma larga (fusil/escopeta) 35% (17/7)

Habilidades: Lanzar 30% (15/6), Medicina 30% (15/6), Primeros auxilios 50% (25/10)

Soldado Ray Foster «Tex»

Apodado «Tex», ya que es de Lubbock, Texas. 22 años, orgulloso de su trabajo y sobre todo de su novia, de la que lleva una foto en su cartera que no duda en enseñar en cuanto tiene ocasión. Espera que en pocos años haya ahorrado el suficiente dinero como para casarse y formar una familia. Experto en radiotransmisiones.

Combatir (Pelea) 50% (25/10),

Arma corta 55% (27/11)

Arma larga (fusil/escopeta) 55% (27/11)

Habilidades: Lanzar 45% (22/9), Radioperador 60% (30/12)

Soldado Luis Armando Chávez Morales

Todos lo llaman simplemente Chávez.

22 años, hispano, de familia entre mexicana y colombiana. Divertido y bromista a la vez que juerguista. Siempre está de broncas y peleas verbales con su compañero Sik, al que llama «Polaco» en tono despectivo para hacerle enfadar. Es experto en explosivos.

Combatir (Pelea) 50% (25/10)

Arma corta 45% (22/9)

Arma larga (fusil/escopeta) 45% (22/9)

Habilidades: Explosivos 70% (35/14), Lanzar 55% (27/11)

Soldado Jarek Sikorski «Sik»

Todos lo llaman «Sik».

23 años, de ascendencia polaca, siempre de bromas con Chávez, al que para hacerle enfadar llama «Hispano». Es tan juerguista o más que este. No obstante, cuando hay que trabajar, no se lo piensa dos veces, obedece y es muy bueno en lo suyo: francotirador.

Combatir (Pelea) 45% (22/9)

Arma corta 40% (20/8)

Arma larga (fusil/escopeta) 70% (35/14)

Habilidades: Lanzar 35% (17/7)

ASESINOS Y MONSTRUOS

Asesinos del avión (KGB)

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 60 **DES** 35 **INT** 75

APA 50 **POD** 40 **EDU** 75 **COR** 40 **PV** 11

Puntos de Magia: 8

Movimiento: 8

Suerte: 40

Combatir (Pelea) 40% (20/8)

Arma corta 55% (27/11)

Habilidades: Ocultarse 60% (30/12), Otras lenguas (Inglés) 70% (35/14)

Asesino del barco (KGB)

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 60 **DES** 35 **INT** 75

APA 50 **POD** 40 **EDU** 75 **COR** 40 **PV** 11

Puntos de Magia: 8

Movimiento: 8

Suerte: 40

Combatir (Pelea) 55% (27/11)

Cuchillo 45% (22/9)

Habilidades: Ocultarse 70% (35/14), Otras lenguas (Inglés, Español) 70% (35/14)

Poseídos o transformados

Salvajes.

FUE 85 CON 75 TAM 65 DES 35 INT 50
POD 45 PV 0*

***PV:** 0 (las balas no les hacen nada, pero los ralentiza y si son quemados, arden rápido y mueren al instante)

Bonificador al daño: +1D4

Puntos de Magia: 9

Movimiento: 9

Suerte: 35

Combatir (Pelea) 30% (15/6) con un daño de 1D3

Mordisco 35% (17/7) con un daño de 1D8

Doble cuerpo fusionado de Roswell y Lébedev

FUE 95 CON 50 TAM 90 DES 75 INT 50
POD 55 PV 0

Bonificador al daño: +1D6

Puntos de Magia: 11

Movimiento: 9

Suerte: 30

Combatir (Pelea) 30% (15/6) con un daño de 1D3

Mordisco 35% (17/7) con un daño de 1D8

Perros transformados

FUE 65 CON 55 TAM 40 DES 65 INT 50
POD 55 PV 10

Bonificador al daño: +1D4

Puntos de Magia: 11

Movimiento: 9

Suerte: 40

Mordisco 35% (17/7) con un daño de 1D8

Garra 30% (15/6) con un daño de 1D6

Shenthesh-enth

«Tex» (*También en su forma de cabeza-araña*)

FUE 95 CON 80 TAM 60 DES 95 INT 80
POD 85 PV 0

Bonificador al daño: +1D4

Puntos de Magia: 19

Movimiento: 9

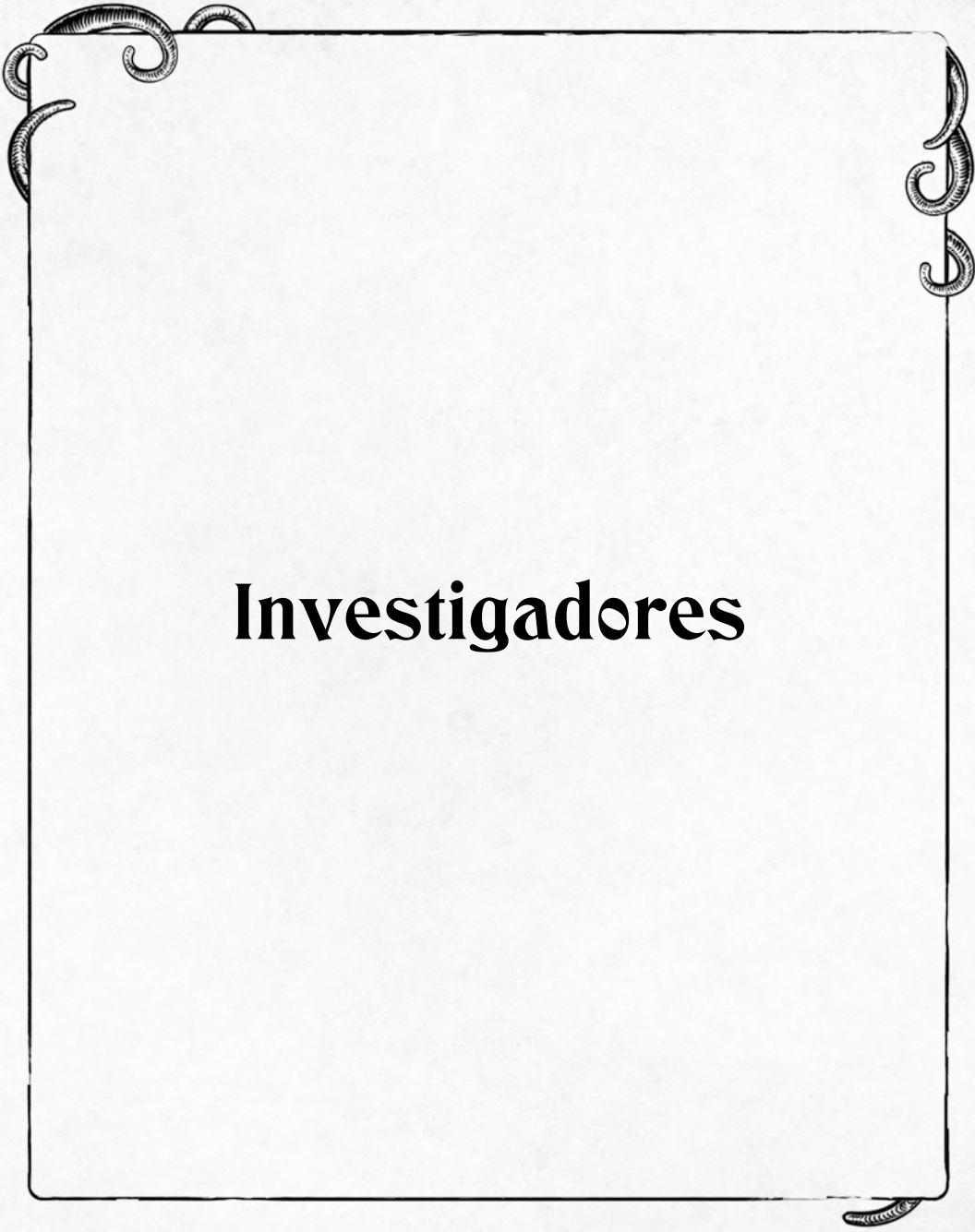
Suerte: 60

Drenar 80% (40/16): esto significa que el ser en cuestión absorbe la vida del individuo al que tiene abrazado, oprimiendo su cuerpo y haciendo que, al faltarle el aire, abra la boca. Entonces el ser se acerca con la suya también abierta y absorbe toda energía o vida de la víctima, dejándola sin fluidos vitales, seca completamente. Esto tiene un daño de 3D10 puntos de FUE por asalto y sin que la víctima pueda hacer nada.

Garra 90% (45/18), daño 1D8+BD

Mordisco 90% (45/18), daño 1D8

Habilidades: Hipnotizar: 95% (47/19), Invisibilidad 75% (37/15)



Investigadores



Danny Wilson

Piloto de helicópteros

Danny Wilson

Nacido en Galesburg, Illinois, en 1937 (45 años). Es primo segundo por parte de madre de Ronald Reagan, persona que en el año en que transcurre esta aventura es el presidente de los Estados Unidos.

FUE 70 **CON** 55 **TAM** 55 **DES** 80 **INT** 75
APA 55 **POD** 55 **EDU** 65 **COR** 55 **PV** 11

Bonificador al daño: +1D4

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 11

Suerte: 60

Combatir (Pelea) 75% (37/15)

Esquivar 40% (20/8)

Lanzallamas 50% (25/10) con daño de 2D6+-fuego, alcance de 25 m, 1 solo uso por turno, carga de 10 y posible fallo de 93 a 100.

Habilidades: Astronomía 10% (5/2), Conducir maquinaria 30% (15/6), Crédito 25% (12/5), Descubrir 75% (37/15), Electricidad 65% (32/13), Escuchar 75% (37/15), Lengua propia (Inglés) 65% (32/13), Mantenimiento de aeronaves 45% (22/9), Mecánica 70% (35/14), Orientarse 20% (10/4), Pilotar aeronave 75% (37/15), Primeros auxilios 60% (30/6)

Descripción personal: Tipo de lo más normal, tirando a atractivo, con ropa de piloto y barba de cuatro días.

Ideología/Creencias: Es católico y le encanta todo lo referente a lo oculto y el más allá.

Lugares significativos: Cantina y sala de juegos de la base McGuffin. En Galesburg, su ciudad, frecuenta un bar llamado O'Donell's.

Allegados: Desde luego, su primo Ronald.

Poseiones preciadas: Un reloj que perteneció a su padre, que fue piloto en la Segunda Guerra Mundial. También una armónica que le gusta tocar de vez en cuando y una pequeña petaca, siempre llena.

Rasgos: Ambicioso.

Dinero y bienes:

-Nivel de gasto (200\$)

-Dinero (25.000\$)

-Bienes (1 helicóptero)



Jonathan Bones

Biólogo

Jonathan Bones

Nacido en Boston y de 33 años de edad.

FUE 50 **CON** 60 **TAM** 40 **DES** 70 **INT** 60
APA 50 **POD** 50 **EDU** 80 **COR** 50 **PV** 10

Bonificador al daño: -

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 10

Suerte: 55

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades: Buscar libros 40% (20/8), Biología 60% (30/12), Farmacología 60% (30/12), Crédito 55% (27/11), Descubrir 60% (30/12), Escuchar 75% (37/15), Lengua propia (Inglés) 80% (40/16), Otras lenguas (Latín) 40% (20/8), Otras lenguas (Griego) 21% (10/4), Orientarse 20% (10/4), Medicina 70% (35/14), Persuasión 40% (20/8), Psicología 50% (25/10).

Descripción personal: Elegante y educado.

Ideología/Creencias: Es francmasón, perteneciente a una logia masónica de la que también fue miembro su padre.

Lugares significativos: Su propia ciudad. La adora.

Allegados: Su padre, Alfred Bones, fue su profesor de biología en la escuela y lo animó a que estudiara esta carrera.

Posesiones preciadas: Le encanta coleccionar sellos. Aparte, siempre lleva con él un maletín de primeros auxilios que además contiene enseres simples para efectuar análisis biológicos.

Rasgos: De buena casa y buena reputación.

Dinero y bienes:

-Nivel de gasto (1000\$)

-Dinero (50.000\$)

-Bienes (500.000\$)



Maud Barrow

Antropóloga y experta en ciencias ocultas

Maud Barrow

Nacida en Arkham y de 30 años de edad. Es la ayudante del profesor Malcolm Roswell y los dos trabajan en la Universidad de Miskatonic.

FUE 50 **CON** 60 **TAM** 40 **DES** 70 **INT** 90
APA 50 **POD** 50 **EDU** 80 **COR** 50 **PV** 10

Bonificador al daño: -

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 10

Suerte: 60

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades: Antropología 60% (30/12), Buscar libros 60% (30/12), Ciencias ocultas 70% (35/14), Crédito 30% (15/6), Descubrir 50% (25/10), Escuchar 60% (30/12), Fotografía 40% (20/8), Historia 40% (20/8), Lengua propia (Inglés) 80% (40/16), Otras lenguas (Latín) 40% (20/8), Otras lenguas (Griego) 25% (12/5), Runas 20% (10/4), Mitos de Cthulhu 5% (2/1), Naturaleza 30% (15/6), Persuasión 30% (15/6), Psicología 40% (20/8)

Descripción personal: Es toda una rata de biblioteca, siempre inmersa en sus libros y apuntes. De apariencia agradable.

Ideología/Creencias: Agnóstica. Odia los malos modales y detesta toda clase de drogas y a quienes las toman, incluido el alcohol.

Lugares significativos: Su ciudad y sobre todo la biblioteca de la Universidad de Miskatonic.

Allegados: Sin duda, el profesor Roswell.

Poseiones preciadas: Porta siempre un medallón con un símbolo arcano, que ella dice que le trae suerte, y una navaja suiza que le regaló el profesor Roswell.

Rasgos: Generosa

Dinero y bienes:

-Nivel de gasto (100\$)

-Dinero (1.200\$)

-Bienes (10.000\$)



Linda Jones

*Arqueóloga y agente del Directorio de Ciencia y Tecnología
(departamento perteneciente a la CIA)*

Linda Jones

Nacida en Watertown, de 38 años de edad.

FUE 50 CON 60 TAM 40 DES 75 INT 80
APA 90 POD 50 EDU 70 COR 50 PV 10

Bonificador al daño: -

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 10

Suerte: 65

Esquivar 37% (18/7)

Arma corta 50% (25/10)

Habilidades: Arqueología 60% (30/12), Artes marciales 55% (27/11), Buscar libros 40% (20/8), Cerrajería 40% (20/8), Crédito 50% (25/10), Derecho 25% (12/5), Descubrir 70% (35/14), Encanto 75% (37/15), Escuchar 65% (32/13), Lengua propia (Inglés) 70% (35/14), Otras lenguas (Ruso) 31% (15/6), Persuasión 60% (30/12), Psicología 55% (27/11), Sigilo 65% (32/13)

Descripción personal: Deslumbrante, hermosa y algo peligrosa a la vez, con voz cautivadora y mirada arrebatadora.

Ideología/Creencias: Católica.

Lugares significativos: La ciudad de Langley, Virginia, donde tiene a sus mejores amigos.

Allegados: Adora a Frank Sinatra, a quien conoce personalmente.

Posesiones preciadas: Una pelota de baseball firmada por Joe DiMaggio. Además, lleva siempre consigo una pistola Walther PPK-S con silenciador: daño de 1D10, alcance 15 m, dispara 1 (3) por turno de asalto y funcionamiento defectuoso solo con 99.

Rasgos: Seductora.

Dinero y bienes:

-Nivel de gasto (500\$)

-Dinero (30.000\$)

-Bienes (250.000\$)

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 evenly spaced horizontal grey lines across its entire surface, providing a guide for handwriting or typing. The paper itself is a clean, off-white color.

[illegible]

LO DESCONOCIDO

La Antártida, enero de 1982. Un equipo de investigación ruso de la base Rúskaya ha encontrado algo extraño en el curso de unas excavaciones. Lo que en principio parecía un pequeño montículo ha resultado ser algo mucho más sorprendente. Tanto, que, a pesar de encontrarse en plena Guerra Fría, el profesor Lébedev ha pedido ayuda a un amigo y colega estadounidense para desentrañar el misterio. Ahora, el profesor Roswell y su equipo están a punto de emprender un largo viaje al desierto helado dispuestos a adentrarse en *Lo desconocido*.

Este módulo, diseñado para el juego *La llamada de Cthulhu 7ª edición*, es un claro homenaje a las películas de monstruos o seres de otros planetas producidas en los años 50 y 60, cuya repercusión alcanzó hasta finales de los 70 y mediados de los 80 con títulos como *Alien*, *La cosa* o *Lifeforce*.

Entra en *Lo desconocido* y vive una aventura llena de acción, misterios por resolver, intrigas internacionales y, por supuesto, seres terroríficos.



PVP: 24,95€

www.shadowlands.es